

DEADROAD VALLEY

Livre des règles 2026
Version détaillée



À Propos de l'événement	2
Roleplay	2
Les campements	2
Le Méta-Gaming	3
Sécurité	3
Les drogues et les alcools réels	4
Les personnes à mobilité réduite et autre	4
Système de Santé	4
Système d'achèvement	5
Mauvais Karma	5
Fiche de Personnage	6
Avancement du personnage	6
Le Gain de ressources	6
TheBox	7
Bureau des brevets	8
Création d'un Personnage	9
Les Races	9
Incarner un mutant	12
Incarner un irradié	14
Incarner un Infecté	16
Les Métiers	18
Catégorie connaissances : Artisanat	19
Catégorie connaissances : Collecte de ressources	22
Catégorie connaissances : maîtrise personnelle	25
Catégorie connaissances : martial	28
Catégorie connaissances : médicale	31
Catégorie connaissances : religieux	34
Fourni par l'événement	43
Ressources d'énergie	43
Provisions de nourritures et breuvages	43
Bric-à-brac (Craft)	43
drugstore	44
Liste d'équipement	46
Item gratuit	46
Arme	46
Protection	47
Équipement médical et scientifique	49
Matériel électrique	49
Bonus de Lieux	50
Les différents risques	57
Catastrophes	57
Maladies	57
Les survivants	60
Faction et Affiliation	60
Factions acquises en jeu seulement	68

À Propos de l'événement

DeadRoad Valley est un événement post-apocalyptique immersif et gore qui vous plongera dans un Québec ravagé par une terrible épidémie. Vous devrez prendre des décisions cruciales : rejoindre une faction, établir un campement, faire confiance à un autre joueur... ou non. Entre alliances et trahisons, votre survie sera mise à rude épreuve.

Inspiré majoritairement de "The Last of Us", "28 Jours Plus Tard" et "Résident Evil", cet événement s'adresse aux joueurs de 14 ans et plus et propose un univers réaliste avec effets spéciaux et décors immersifs. Combat, survie et jeu de rôle seront au coeur de l'expérience.

Gagnerez-vous le droit de vivre ?

ROLEPLAY

Les scénarios se déroulent de 22h le Vendredi jusqu'à 3h du matin le Dimanche. Pendant toute la durée de l'événement, restez dans votre rôle. Pour une meilleure immersion, éviter au maximum les discussions Hors-Jeu et gardez vos échanges Roleplay sur le terrain.

Entre chaque scénario, nous considérons qu'une semaine s'est écoulée dans l'univers de DeadRoad Valley.

Toute forme de violence réelle (verbale, psychologique ou physique) est strictement interdite et ne sera en aucun cas tolérée. Le fair-play est primordial : toute tricherie ou exploitation de faille dans les règles sera sanctionnée. Si vous devez passer Hors-Jeu (raison médicale ou pour aller dormir), croisez les bras en X / annoncez-le clairement.

Le Roleplay est en continu : il se déroule jour et nuit. Si vous choisissez de dormir sur le terrain, vous êtes considéré en jeu.

LES CAMPEMENTS

Tous les campements, qu'ils soient construits par les joueurs ou déjà présents sur le terrain sont considérés en jeu, de jour comme de nuit. Les effets personnels Hors-Jeu doivent être clairement identifiés et étiquetés. Vos blessures se régénèrent d'elles-mêmes lorsque vous dormez la nuit dans un campement en jeu. Les étages supérieurs des bâtiments, les tentes et tous les véhicules, qu'ils soient stationnés sur le Terrain ou dans le Parking, sont considérés Hors-Jeu. Aucune interaction Roleplay ni aucun élément de jeu n'est autorisé dans ces zones. Dans ces zones Hors-Jeu, vous êtes considéré absent du jeu et, pour cette raison, vos blessures ne se soignent pas automatiquement pendant la nuit.

LE MÉTA-GAMING

Le Méta-Gaming est interdit et sera sanctionné. Ne présumez pas qu'un autre joueur triche sans preuve. Des arbitres peuvent être présents pour surveiller ces comportements.

Exemples de Méta-Gaming :

- Se repositionner stratégiquement lors d'un arrêt de jeu ("**Ketchups**").
- Utiliser une information entendue Hors-Jeu (Personnage inconscient, Campement d'Animation, Parking, etc.)
- Exploiter des ressources de jeu qui sont déjà "usées" (ex. : ingrédients, douilles de Nerf, pansements, etc.).
- Passer des commentaires liés aux mécaniques Hors-Jeu : "Je t'ai donné 5 coups, donc tu es mort."

SÉCURITÉ

Veuillez lire attentivement cette section et en prendre pleinement connaissance.

En cas de danger réel et d'urgence UNIQUEMENT, criez « **KETCHUPS** » pour suspendre immédiatement le jeu et permettre à l'équipe d'animation ou les personnes qualifiées d'intervenir. Tous les joueurs présents doivent alors arrêter la scène et répéter « **Ketchups** » jusqu'à ce que la situation soit prise en charge adéquatement.

Si une scène vous met mal à l'aise ou que vous ne pouvez plus participer à un combat pour une raison médicale (blessure légère, glowstick rouge, etc.), retirez-vous simplement de la scène en croisant les bras.

Le contact physique direct est à éviter lors de l'utilisation de vos compétences. Vous devez toujours obtenir le consentement clair de l'autre personne avant tout contact physique violent ou inadéquat. **UN ANIMATEUR N'EST PAS AUTOMATIQUEMENT CONSENTANT.** Exemples : Fouille, Force Hydraulique, tirer quelqu'un avec force, Intervention Physique. Évitez de pointer vos lampes de poche directement dans les visages, même pour identifier l'individu.

Vos armes (mousses et fusil) devront être approuvées à chaque événement lors de votre arrivée sur le terrain. Le responsable de la vérification se réserve le droit de refuser une arme si celle-ci représente un risque pour la sécurité des autres joueurs ou des animateurs.

(Consultez la section Apparence et Règlement des Armes.)

Enfants et Animaux

L'âge requis pour la participation aux événements réguliers est de 14 ans et plus. Tout joueur de 16 ans et moins doit être accompagné de son adulte responsable tout au long de l'événement et doit porter un **Glowstick Rouge** (Ne participe pas aux combats et tombe automatiquement en état d'inconscience si attaqué). Une décharge de responsabilités devra être remplie pour tout jeune de moins de 16 ans sur le terrain par son adulte accompagnateur. À partir de 22h, il leur sera requis de rester dans leur bâtiment pour la nuit. **Certaines clauses grand-père peuvent s'appliquer pour les jeunes de moins de 14 ans ayant déjà une fiche de joueur.**

Les nourrissons de 1 an et moins sont acceptés dans la mesure où le parent se retire de toute situation problématique à la sécurité. Il lui est prié de rester dans son campement pour la durée de l'événement et de garder un œil sur l'enfant en tout temps, particulièrement lors de combat proche et/ou ce qui a attiré aux ressources matérielles (Petits props plastiques).

Animaux : Les animaux sont permis tant qu'ils restent dans leur campement respectif et soient attachés ou en laisse. Dans le cas où celui-ci cause des problèmes ou posent un danger aux autres joueurs, l'Animation se permet d'exiger à ce qu'il quitte le terrain pour l'évènement. Les besoins de votre animal doivent être ramassés.

LES DROGUES ET LES ALCOOLS RÉELS

Il vous est permis de fumer la cigarette sur le Terrain, dans la mesure où les joueurs autour de vous sont d'accord et que les mégots soient jetés dans les feux seulement. La consommation de drogue est interdite sauf pour le cannabis et les produits dérivés de celui-ci, les joueurs qui consomment devront le faire avec discrétion (hors zone de RP ou de combats). L'alcool est autorisé après 22h mais avec modération et discrétion. ***L'alcool et drogue est interdite pour tout joueur âgé de moins de 18 ans!***

Utilisez un glowstick rouge pour signaler que vous avez consommé et que vous participez au RP sans interaction physique ni action négative contre un autre joueur. ***Le glow stick rouge est obligatoire à partir de trois consommations. Une personne en état d'ébriété ou en surdose sera exclue du jeu.***

LES PERSONNES À MOBILITÉ RÉDUITE ET AUTRE

Deadroad Valley est ouvert à tous, y compris les chiens d'assistance. Ces joueurs doivent porter en tout temps un **Glowstick rouge** (Ne participe pas aux combats et tombe automatiquement en état d'inconscience si attaqué).-Veuillez contacter l'Animation avant de rejoindre un événement si cette situation vous concerne.

SYSTÈME DE SANTÉ

Les survivants ont 5 points de vie. Si vous recevez plus de la moitié de vos points de vie sur un membre, celui-ci devient inutilisable jusqu'à ce que ces points soient soignés. ***Les coups à la tête et aux parties intimes sont interdits. Évitez l'usage de force excessive dans vos coups, vous ne ferez pas plus de dégâts.***

Lorsque vous tombez à 0 point de vie :

- Votre personnage tombe **en état d'Inconscience** pendant 5 minutes. Durant ce temps, vous n'êtes pas conscient de votre environnement et vous ne pouvez pas communiquer. À votre réveil, vous oubliez les détails précis de ce qui vous a mis dans cet état.
- À la fin des 5 minutes d'inconscience, vous passez **en état Critique** pour une durée de 10 minutes, durant laquelle vous devez jouer la souffrance. Dans cet état, vous êtes incapable de vous battre, d'utiliser vos habiletés et vous vous déplacer avec difficulté.
- Après les 10 minutes en état critique, vous regagnez un point de vie

SYSTÈME D'ACHÈVEMENT

Un personnage peut mourir définitivement sous ces conditions (À la création du personnage, vous *avez 2 événements d'immunité à l'achèvement, excepté l'Avis de Recherche). Vous ne pouvez pas être achevé 2 fois lors du même événement. Lors d'une mort définitive, inscrivez votre nom à la mairie.

Conditions d'achèvement :

- **Exécution** : Une fois par affrontement ou par scène, un joueur (ou un groupe de joueurs) peut achever un seul joueur mourant (à 0 Point de Vie). Une action Roleplay claire doit être effectuée, et vous devez annoncer au joueur : « Je t'achève ». La personne achevée doit ensuite se présenter HORS-JEU à la Mairie. Achever un autre joueur vous donne automatiquement un Mauvais Karma. (Consultez la section Mauvais Karma.)
- **Maladie** : Certaines maladies non guéries peuvent causer la mort.
- **Infection** : Si votre personnage est infecté depuis au moins 3 scénarios et tombe à 0 point de vie, il se relève comme Zombie (5 points de vie) puis meurt définitivement.
- **Avis recherche** : Lorsqu'un joueur vous ramène à la mairie ou au stand de mercenaires de force (0 Hp, Hold-Up ou autre manière similaire) et réclame la prime de votre Avis de Recherche, vous mourrez définitivement. (**Voir Section Mauvais Karma**)
- **Mort de Faim ou soif** : Un survivant ne peut dépasser 3 événements sans avoir ses deux ressources (eau et nourriture).

À la mort, un nouveau personnage doit être créé avec la moitié des dollars Z (XP) accumulés. Tous les biens du personnage mort, achetés avec vos Dollars Z ou récupérés en jeu doivent être remis à l'Animation et quittent le jeu.

MAUVAIS KARMA

Le Mauvais Karma représente les mauvaises actions d'un joueur vis-à-vis de la communauté. Ceci inclut majoritairement Hors-Jeu ou affectant le Roleplay des autres. Lorsque vous recevez un Mauvais Karma, l'Animation prendra votre nom en note.

- Triche et Méta-Gaming
- Être Hors-Jeu sans raison valable
- Achèvement d'un Joueur (Sauf Recherché)

À partir de 5 jetons de Mauvais Karma, vous devenez un ennemi de l'état et un avis de recherche sera émis contre vous offrant aux joueurs une somme d'argent pour votre tête (Voir à la Mairie ou stand de mercenaires).

FICHE DE PERSONNAGE

À la création du personnage, chaque joueur reçoit 50 dollars z (XP) pour acheter de l'équipement. Cette monnaie fictive sert uniquement à l'acquisition d'objets et de compétences Hors-Jeu. Les équipements achetés sont sous la responsabilité du joueur et doivent être inspectés par un animateur avant usage. Seuls les objets de l'animation (munitions, ressources, etc.) peuvent être volés. ***Tout objet doit être représenté en jeu par un objet physique pour que les joueurs puissent l'utiliser et profiter des avantages en jeux.***

****Les items récupérés en jeu doivent être remis à l'organisation à la fin de chaque événement et ils vous seront rendus lors de l'événement suivant. Tout item gardé par le joueur entre les événements ne sera plus utilisable lors du prochain jeu.***

AVANCEMENT DU PERSONNAGE

À la fin de chaque événement qu'un personnage survit, il reçoit 25 dollars z (XP). Si un joueur décide de changer de personnage, celui-ci peut créer une nouvelle fiche avec la moitié de ses points z accumulés. Par contre, l'ancien sera considéré mort ou ayant quitté la région, le joueur ne pourra plus l'incarner. Tous les biens possédés et achetés avec des dollars Z quittent le jeu avec votre personnage.

SYSTÈME DE SURVIE

À la fin du scénario, un survivant doit posséder **une ration d'eau et une de nourriture**, qui seront consommés au début du prochain événement. Sans ces ressources, il perdra un point de vie par denrée manquante, qu'il ne pourra récupérer qu'en mangeant et buvant. Entre chaque événement, toute nourriture et tout breuvage se détériorent et ne peuvent pas être conservés, sauf si le joueur possède l'habileté permettant leur préservation.

BIOCAPS

Les BioCaps servent de monnaie en jeu et sont volables, tout comme les items fournis par l'événement (Ressources et Équipements DRV)

Les Dollars z (Points d'expérience) et les BioCaps sont des systèmes monétaires distincts et ne sont pas interchangeables.

LE GAIN DE RESSOURCES

Au cours de l'événement, vous trouverez des ressources de jeu dans des sacs, des coffres, ou sur des zombies, ennemis et alliés tombés au combat. Seuls les objets identifiés DRV ou les ressources imprimées 3D peuvent être récupérées ou volées. Les munitions Nerf ramassées au sol sont considérées comme des douilles vides pouvant être recyclées avec les compétences adéquates.

LE VOL D'ITEMS ET FOUILLE DE CORPS

Lorsque vous fouillez un corps (qu'il soit d'un animateur ou d'un survivant), simulez la recherche à 1 ou 2 cm de la victime, sans contact physique, en cherchant une zone précise de l'individu.

Chaque minute sans interruption, la personne fouillée remet un item volable de la zone ciblée (par exemple : bras, poche gauche, botte, etc.). ***Vous pouvez cacher vos items dans votre bâtiment ou sur vous, mais jamais près des parties intimes ou Hors-Jeu.***

Lorsque vous êtes fouillé, vous avez l'obligation de remettre un objet si vous en possédez dans la zone ciblée. *****Omettre de donner un objet sera vu comme de la triche*****

THEBOX

L'animation met à disposition une boîte appelée TheBox pour déposer les items utilisés durant l'événement, comme les ingrédients, médicaments ou items en rapport avec les recettes. ***TheBox n'est pas un élément du jeu et ne peut être volée.***

SYSTÈME DE COMBAT

Les combats doivent être théâtraux et immersifs. Les dégâts infligés ne doivent pas être annoncés à voix haute sauf dans le cas où une compétence ou un effet augmentent ceux-ci. Chaque joueur gère ses propres points de vie.

- Attaque de zombie : -1 point dégât par contact (Toucher de la main)
- Arme à feu, Arme à une main : -1 point dégât
- Arc, arme à deux mains : -2 points dégâts

Explosifs

- **Grenade** : Doit être lancée. Démembre le membre le plus proche (1 membre) de la cible et lui cause 3 de dommages (Crier : Grenade !)
- **C-4 / TNT** : Doit être déclenché manuellement. Permet uniquement la destruction d'un objet renforcé ou non. Tous les individus dans un rayon de 2m sont projetés au sol. (Crier : C4/TNT !)
- **Mine / Claymore** : Doit être posé au sol. Provoque 3 de dommages et Démembrement de la cible touchée.

Dommages de Feu

Lance-flammes, Cocktail Molotov et autres :

- **Zombie** : Subit 3 points de dégâts toutes les 3 secondes tant qu'il est en flammes.
- **Survivant** : Subit 1 point de dégât toutes les 3 secondes tant qu'il n'a pas éteint les flammes

Extinction : Les dégâts cessent lorsque la personne éteint activement les flammes par des actions RP. *****Minimum 3 Secondes pour éteindre*****

(Rouler au sol, couvrir avec un tissu, recevoir de l'eau, etc.).

APPARENCE ET RÈGLEMENT DES ARMES/ARMURES/BOUCLIER

Les armes Nerf doivent être repeintes pour correspondre à l'univers. Les armes de GN doivent être homologuées. Les armes fantastiques sont interdites. Les armes style fléau ne peuvent pas avoir une corde/chaîne de plus de 15 cm. Il est interdit de frapper avec la pointe d'une arme sauf pour les lances prévues à cet effet (Amortisseur) Les coups avec la lance doivent être modérés en force. **Aucune lance faite-maison ne sera acceptée.** Les armures et boucliers doivent être en matériau solide et ne doivent pas avoir de rebords tranchants (Doit comporter Mousse ou Tissus pour absorber les chocs si nécessaire).

Tailles de Boucliers :

- **Petit :** Maximum 45cm (18")
- **Moyen :** Entre 45cm (18") à 65cm (26")
- **Large :** Supérieur à 65cm (26")

Les explosifs doit avoir une détonation sonore ou à projectiles (Nerf ou Mousse)

Les balles Nerf Hyper ou les Fusils à billes Gel sont interdites.

Aucune arme réelle n'est permise, mais des armes en mousse post-apocalyptiques ou médiévales (épées, haches, couteaux) sont acceptées (aucune arme non conventionnelle). Les outils sont tolérés hors-jeu et doivent être utilisés de manière sécuritaire.

BUREAU DES BREVETS

Les métiers de fabrication et de scientifique peuvent créer des items ou recettes. Lors du jeu, vous devez créer un plan/formule, faire valider le brevet ou recette au bureau des brevets. Maximum un item ou recette par événement. L'organisation validera votre brevet entre les deux événements, mais il est possible que celui-ci soit modifié pour être bien balancé et s'insérer dans le système du Grandeur Nature entre deux événements. Dans le cas où vous inventerez un brevet déjà existant, vous recevrez le plan de la version déjà existante du brevet. En aucun cas, il n'y aura deux brevets différents pour le même objet. Aucune demande de brevet surréaliste, incompatible avec l'univers du GN ou trop avancée technologiquement ne sera acceptée. Il est impossible de créer un brevet s'il existe déjà sous forme de compétence.

FORTIFICATIONS DES CAMPEMENTS

Les murs sont indestructibles. Toutefois, les Palissades, les Portes et Fenêtres, peuvent être renforcées ou détruites selon leurs points de résistance. La réparation d'une barricade nécessite obligatoirement un kit de réparation. ****Les palissades ne doivent pas dépasser 8 pieds de hauteur et doivent obligatoirement inclure une deuxième sortie de sécurité.****

Note : Les filets en plastique ou en corde sont considérés comme l'équivalent de grilles en métal.

- Porte ou Fenêtre : 30 points de résistance ou Brisée après 1 C4/TNT
- Porte ou fenêtre renforcée : Seulement Brisée après 2 C4/TNT
- Palissades: Brisée après 2 C4/TNT
- Palissades renforcées : Seulement Brisée après 4 C4/TNT

Pour effectuer une réparation, vous devez utiliser 1 Scrap de Métal par tranche de 5 points manquants en plus de votre kit de réparation. Le temps requis est de 30 secondes par point à réparer. Pour un élément Renforcé, il faut 2 Scraps de Métal par tranche de 5 points manquants.

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

LES RACES

Prérequis: 1 seul race et costume ou maquillage obligatoire représentant la race

INCARNER UN HUMAIN



Les Humains sont les survivants « classiques » de DeadRoad Valley : adaptables, débrouillards et capables de survivre plus longtemps que n'importe quelle autre race. Sans mutation, sans contamination ni prothèse majeure, ils misent sur leur esprit, leur instinct et leurs alliés pour rester vivants dans un monde en ruine. Il commence leur aventure avec une arme ou une protection gratuite et un équipement de métier gratuit de 10z maximum (Vous perdez vos avantages si vous changez de race)

*INCARNER UN MODIFIÉ



Prérequis: Prothèses artificielles adéquates

Il fut un temps où la chair suffisait. Aujourd'hui, certains survivants ont fait un autre choix... Amputés par la guerre, dévorés par des cannibales, ou simplement dégoûtés des limites du corps humain, les Modifiés ont remplacé leurs membres par des prothèses artificielles, mécaniques et électriques. Ils peuvent échanger des dollars Z contre des prothèses ainsi que leurs améliorations. Le Modifié ne peut plus se soigner complètement avec les habiletés de Soins (50% des Points de Vie maximum, arrondi au plus haut). Le reste de ses Points de Vie devient des points de résistance qui requiert l'habileté Réparation d'Armure.

Prothèses Artificielles

Type	Effet(s)	Information hors-jeu	Prix
Prothèse intelligente	Permet de récupérer un membre perdu, permet aussi l'achat d'une amélioration prothèse artificielle et immunité à l'habileté dislocation	Destinées à des soldats blessés et amputés, les chercheurs en robotique ont conçu des membres "bioniques", munis d'électrodes. (Prérequis : costume représentant la Prothèse Artificielle)	5z
Exosquelette	Il permet l'achat de 2 améliorations prothèse artificielle et immunité à Intervention physique et démembrement	L'exosquelette robotique se porte comme une combinaison. Il utilise les signaux émis par le système nerveux de son porteur, afin de le faire marcher ou bouger. (Prérequis : Costume d'Exo.)	25z
<u>AMÉLIORATIONS PROTHÈSE ARTIFICIELLE</u>			
Nom	Effet(s)	Information hors-jeu	Prix
Main Hydraulique	Permet de résister à l'habileté Désarmement. (1x/combat)	Prothèse main (Lorsque vous résistez à une habileté, déclarez : Résiste!)	20z
Prothèse IA L.I.F.E	Permet de détecter l'habileté Camouflage et Pickpocket	Prothèse œil (Déclarez : Détection !)	20z

Oeil caméra	Permet d'enregistrer et de conserver toutes les informations perçues même en tombant inconscient.	Prothèse oeil	15z
Oreille walkie-talkie	Émetteur-récepteur mobile pour la communication	Prothèse oreille. Coût 1 batterie par événement, par appareil. Peut avoir un canal exclusif	15z
Main défibrillateur	Ramène instantanément au toucher un survivant de l'état Coma à 1 point de vie.	Prothèse main. Coût : 5 charges / 1 batterie. 10 sec pour charger la charge	20z
Prothèse Jambe	Résiste à croc en jambe (1x/combat)	Prothèse jambe (Lorsque vous résistez à une habileté, déclarez : Résiste)	20z
Compartiment secret	Permet de cacher un petit objet qui ne peut pas être fouillé	Compartiment secret sur une de vos prothèses. Maximum 4 pouces de diamètre Doit avoir un signe distinctif sur l'objet dissimulé.	20z
Force hydraulique	Peut transporter de lourdes charges aisément. *Peut repousser un adversaire une fois par combat.*	Prothèse bras Rend le porteur plus fort en général (À l'utilisation, déclarez : Répulsions)	20z
Système Pulmonaire Filtrant	Protège des effets néfastes des gaz et des fumées toxiques ou des infection et maladie à transmission par voie aérienne	1 Valve/Filtre au niveau du cou (Lorsque vous résistez à une habileté, déclarez : Résiste)	15z
Pacemaker	Lorsque le personnage se retrouve en état Coma pendant au moins 2 minutes, il peut se ramener de lui-même à l'état Critique . (une fois par heure.)	Lorsqu'il revient à lui, il doit interpréter un choc électrique et une douleur en rôle-play.	20z

INCARNER UN MUTANT



Nés de la contamination ou des expériences ratées de la L.I.F.E., les mutants sont le résultat d'une transformation irréversible du corps humain. Plus tout à fait humain, leur corps cache des adaptations terrifiantes et des pouvoirs insoupçonnés. Le mutant peut acquérir les compétences d'un seul métier avec des dollars Z, mais évolue comme un survivant normal. Il peut échanger des dollars Z contre des mutations génétiques.

Mutations Physiques			
<i>Nom</i>	<i>Habileté</i>	<i>Information hors-jeux</i>	<i>Prix</i>
Épiderme Modifié	Résistance supplémentaire	Gagne 3 points de vie supplémentaires . Apparence visuelle obligatoire: Peau craquelée et écailleuse, excroissances ou pilosité excessive	20z
Muta.R.A.D	Résistance au radiation	Immunité aux effets radioactifs et effets toxiques, il peut se nourrir de nourriture irradiée ou toxique . Apparence visuelle obligatoire: Couleur de peau verdâtre.	20z
Tête dure	Résistance Assommant et Amnésie	Résistance au Coup Assommant et aux effets d'Amnésie. Apparence visuelle obligatoire: Difformité à la tête (Lorsque vous résistez à une habileté, déclarez : Résiste!(1x/combat)	20z
Bras musclé	Attaque puissante	Permet d'utiliser une arme à deux mains avec une main seulement. Apparence visuelle obligatoire: Deux bras musclé	20z
Sens Améliorés	Détection	Il permet de voir les survivants ou zombies camouflés et détecter l'habileté pickpocket. Apparence visuelle obligatoire: Lentilles de contacts (Peut utiliser une lumière frontale rouge pour s'orienter la nuit) (Déclarez : Détection !)	20z

Mutations Internes			
<i>Nom</i>	<i>Habileté</i>	<i>Information hors-jeux</i>	<i>Prix</i>
Faim de Loup	Survie	Doit se nourrir d'une ration de nourriture humaine et une poche de sang à chaque évènement. (Remplace la Nourriture/eau) Rôle-Play obligatoire: Cannibalisme.	20z
ADN virulent	Résistance toxique	Il permet d'effectuer les compétences en deux fois moins de temps.(Minimum 2 minutes) Apparence visuelle obligatoire: Pustules sur le visage ou sur le corps (Visibles).	20z
Cœur Parasité	Résistance Paralysie et Sommeil	Immunité aux effets paralysants et aux effets de sommeil. (Lorsque vous résistez à une habileté, déclarez : Résiste!) Rôle-Play Obligatoire : Rage : 1 fois par événements minimum, vous perdez contrôle de vos émotions pendant 5 min, doit attaquer alliés et ennemis	20z
Parasite	Résistance	Immunité aux poisons et immunité à une maladies . (Lorsque vous résistez à une habileté, déclarez : Résiste!) Rôle-Play obligatoire: Souffre de folie passagère, 3 fois par événements minimum.	20z
Salive épaisse	Production	Produit 1 Dreamdust/ événements. Prérequis : Cœur Parasité Rôle-Play obligatoire: Caractère paresseux : La nuit double le temps des compétences de métiers	20z

Mutation intensifiée: Prérequis 5 mutations différentes.

Mutation Génétique	Mutation	Le mutant acquiert un deuxième métier et 1 compétence niveau 1 à moitié prix dans cette compétence.	20z
--------------------	----------	---	-----

INCARNER UN IRRADIÉ



Un irradié a survécu à une forte dose de radiations, fusionnant ses cellules avec des molécules radioactives. Il ne subit plus de dégâts liés à la radioactivité. Il évolue comme un survivant normal et peut échanger des dollars Z contre des mutations génétiques. Sa peau devient grisâtre avec des cernes sous les yeux. Cependant, cette adaptation est instable et conduit progressivement à une perte d'humanité, à moins d'être régulée par une consommation de R.A.D à tous les deux événements. Note : 1 R.A.D = -1 étapes de dégénérescences

Étapes de Dégénérescence

1-2e : Stress

- RP obligatoire : irritabilité, nervosité, tensions avec les non-Irradiés.

3e : Appel de la meute

- Obligation d'agir / se déplacer en groupe avec d'autres Irradiés.

4e : Folie

- Plus de diplomatie.
- Impossible d'utiliser des connaissances/capacités complexes (niveau 3).

5e : Ghoule

- Perte totale de conscience : le perso devient PNJ hostile.
- Le joueur passe sous contrôle des animateurs jusqu'à destruction.

HABILETÉS DE L'IRRADIÉ

<i>Nom</i>	<i>Habileté</i>	<i>Information hors-jeu</i>	<i>Prix</i>
ADN intensifiée	Résistance aux poisons	L'irradié n'est pas affecté par les effets néfastes du poison ou au Baiser de la Vipère (Lorsque vous résistez à une habileté, déclarez : Résiste!)	20z
ADN renforcée	Résistance aux maladies	Immunisé aux effets des maladies (sauf La Souillure Noire). Vous êtes encore contagieux. (Lorsque vous résistez à une habileté, déclarez : Résiste!)*Double la durée des maladies portées*	20z
Résistance au Cordycep	Résistance au cordycep	L'irradié peut se nourrir d'un aliment infecté par le cordycep sans subir de conséquences.	10z
Immunité au Cordycep	Immunité au cordycep	L'irradié ne peut plus être infecté par le cordycep du zombie (Lorsque vous résistez à une habileté, déclarez : Résiste!) Doit posséder l'habileté "Résistance au Cordycep"	20z

Insensibilité à la douleur	Insensibilité corporelle	À cause de l'épiderme brûlé par la radiation, l'irradié ne ressent plus la douleur. Vous êtes encore affecté par l'habileté Torture	10z
Résistance a la torture	Immunité à la Torture	L'irradié est immunisé à l'habileté Torture. (Lorsque vous résistez à une habileté, déclarez : Résiste!) Doit posséder l'habileté "Insensibilité à la douleur"	20z
Crâne d'Acier	Immunité aux Coups Assommants	L'irradié est immunisé à l'effet Coup Assommant. (Lorsque vous résistez à une habileté, déclarez : Résiste!) Doit posséder l'habileté "Insensibilité à la douleur"	20z
Insensibilité psychologique	Résistance aux effets psychologique	L'irradié résiste à la Frayeur et Coup Amnésique (Lorsque vous résistez à une habileté, déclarez : Résiste!)	20z
Régénération radioactive	Récupération de points de vie	Lorsqu'il se trouve dans une zone radioactive, il régénère un point de vie par tranche de 15 minutes.	10z
Régénération radioactive avancée	Récupération de points de vie améliorée	Lorsqu'il se trouve dans une zone radioactive, il régénère un point de vie par tranche de 5 minutes Doit posséder l'habileté "Régénération radioactive"	10z

Mutation intensifiée: prérequis 6 mutations. À 10 mutations, cette mutation s'améliore.

Radiation virulente	Aura de radiation	Pendant 30 minutes, l'utilisateur peut régénérer la santé des Irradiés au toucher.Effet : régénère +1 PV par 2 minutes Portée : au contact direct. Limite : 1 fois par jour. Amélioration : 2 fois par jour.	20z
----------------------------	-------------------	--	-----

INCARNER UN INFECTÉ



Lorsqu'une personne est infectée par un zombie, le cordycep prend le contrôle de son corps pour se nourrir et se propager. L'infecté perd un point de vie de façon permanente, ne peut plus être affecté par les aliments ou objets infectés, et évolue comme un survivant normal. Il peut échanger des dollars Z contre des mutations génétiques. Cependant, cette adaptation est instable et conduit progressivement à une perte d'humanité, à moins d'être régulée par une consommation de Retrodycep™ à tous les deux événements. Si aucune dose d'ici la fin du deuxième événement = +1 niveau d'infection automatique. Si vous tombez à 0 points de Vie après 3 événements sans dose, vous vous transformez en Zombie (5HP) et **mourrez définitivement** par la suite.

Étapes de transformation

0. Sain
1. Infecté (début)
2. Phase 1 : Incubation
3. Phase 2 : Infection dormante
4. Phase 3 : Infections en phase active
À 0 PV, l'infecté se relève en zombie .
5. Zombie/Mycogenèse et Mort

HABILETÉ DE L'INFECTÉ

Nom	Habilité	Information hors-jeux	Prix
Constitution augmentée	Résistance supplémentaire	Gagne un point de vie supplémentaire à chaque phase d'infection.	15z
Mycélium renforcée	Résistance aux maladies	Immunité à une maladie par niveau d'infection (sauf La Souillure Noire) mais êtes encore contagieux. (Lorsque vous résistez à une habileté, déclarez : Résiste!) Double la durée des maladies portées	15z
Propagation	Transmission d'une maladie	Il peut griffer un survivant pour lui transmettre une seule maladie qu'il porte (Transmission : contact léger). Limite : 1 par phase d'infection/événement	10z
Régénération cellulaire	Récupération de points de vie	Récupère 1 point de vie par tranche de 20 minutes *Doit être au deuxième phases d'infection	15z
Régénération cellulaire accélérée	Récupération de points de vie accélérée	Récupère 2 points de vie par tranche de 10 minutes. *Doit être au troisième phases d'infection	15z

Carnivore	Régénération	Lorsqu'il consomme un cadavre zombie, il peut se régénérer d'un point de vie par 30 secondes *Doit être à première phase d'infection	15z
Vision Mycélienne	Détection	Permet de voir les survivants qui utilisent l'habileté Camouflage (Déclarez "Détection!")	10z
Inarrêtable	Résistance	Immunisé aux effets Paralysants et aux effets de Sommeil (Effet Somnifère) (Lorsque vous résistez à une habileté, déclarez : Résistez!)	20z
Cortex Blindé	Résistance	Immunité aux effets d'Amnésie et aux Hallucinations (Lorsque vous résistez à une habileté, déclarez : Résistez!)	20z
Perte d'appétit	Survie	Ne requiert plus la ressource de Nourriture à la fin de l'événement. (Eau seulement) *Doit être au deuxième niveau d'infection	25 z

Mutation intensifiée: prérequis 6 mutations. À 10 mutations, gagne la 2em mutation.

Hurlement Effroyable	Cri de Frayeur	Vous émettez un cri puissant et glacial qui effraie la plupart des survivants. Ceux-ci s'enfuient de la zone de combat (5m) pendant 2 minutes Limite 1 fois/événement. (Criez : "Frayeur" avant de pousser un hurlement)	20z
Ou	Ou	Ou	
Folie Meurtrière	Rage et régénération	À 0 PV : l'Infecté peut prendre +1 niveau d'infection pour se relever en Rage. Récupération : +50% des PV manquants (et PV max si version améliorée). Durée : 2 minutes. Règle : s'il n'y a aucune cible à 10 m, il doit dévorer un cadavre s'il y en a un. Limite 1 fois/événement.	

LES MÉTIERS

Prérequis: costume représentant le métier obligatoire et un seul bonus de métier

I.D	Métiers	Bonus supplémentaires
	Artificier Ferrailleur Mécanicien Constructeur Ingénieur	Vous pouvez inventer un brevet à chaque événement. et Réduction de 10z sur la catégorie connaissance Artisanat
	Agriculteur Chasseur Cuisinier Éleveur	Puisard : 1 ressource d'eau/ événement et serre : 1 ressource de nourriture/ événement et Réduction de 10z sur la catégorie connaissance Collecte de ressources
	Assassin Bandit Brigand Cambrioleur Escroc Pillard	Utilisation du poison : Il permet de manipuler sécuritairement le poison. Poison + arme corps à corps + 10 minutes = modification d'arme de corps à corps. Prochaine attaque dommage + poison. et Réduction de 10z sur la catégorie connaissances maîtrise personnelle
	Agent de sécurité Athlète Mercenaire Policier Militaire	1 point de vie supplémentaire (grâce à sa condition physique) et Réduction de 10z sur la catégorie de connaissance Martial
	Médecin Paramédic Pompier Vétérinaire	Connaissance approfondie en médecine : Permet le soins complet avec le matériel médical. et Réduction de 10z sur la catégorie connaissance Médicale
	Croyant Fanatique Guide Spirituel Religieux	Confessionnal : Le religieux peut écouter les péchés des fidèles pendant 10 min par joueur et leur donner l'absolution . Permet au croyant de résister au prochain effet de Frayeur ou de Torture contre lui. (Lorsque vous résistez à une habileté, déclarez : Résiste!) et Réduction de 10z sur la catégorie connaissance Religieux
	Chercheur Chimiste Herboriste Scientifique	Création d'une recette scientifique personnalisée à chaque événement. Ne doit pas déjà être dans une catégorie de connaissance et Réduction de 10z sur la catégorie connaissance Scientifique
	Artiste Commerçant Banquier Journaliste Politicien	Connaissance approfondie : Permet de réduire la durée d'utilisation des connaissances apprises de moitié et Réduction de 10z sur la catégorie de connaissance de sont choix

LES CONNAISSANCES DE MÉTIER

CATÉGORIE CONNAISSANCES : ARTISANAT

*Pour utiliser une connaissance, vous devez l'avoir acheté avec vos dollars Z

Fabrication d'explosifs	Niveau 1 : 1 détonateur + 8 scraps de métal + 10 poudres noires + 10 min = 1 grenade	20z
	Niveau 2 : 1 détonateur + 6 scraps de métal + 10 poudres noires + 10 min = 1 C4/TNT	20z
	Niveau 3 : 1 détonateur + 8 scraps de métal + 8 poudres noires + 10 min = 1 mine / claymore	30z
Fabrication de munitions	Niveau 1 : 1 poudre noire + 2 scrap de métal + 10 min = 1 munition	20z
	Niveau 2 : Permet de fabriquer 3 munitions en une seule production (coût x3 en matériaux, moitié moins de temps).	20z
	Niveau 3 : Permet de fabriquer 5 munitions en une seule production (coût x5 moins 2 poudre noire et 1 scrap de métal).	30z
Fabrication de scrap de métal	Niveau 1 : 2 douilles vides + 10 min = 1 scrap de métal	20z
	Niveau 2 : 1 minerai de fer + 10 min = 2 scraps de métal	20z
	Niveau 3 : 4 douilles vides + 8 min = 3 scraps de métal ou 2 minerais de fer + 8 min = 5 scraps de métal	30z
Fabrication et Réparation accélérées	Réduit les temps de toutes les connaissances de la catégorie Artisanat.	20z
	Niveau 1 : -1 minute sur chaque temps d'artisanat	20z
	- Niveau 2 : -2 minutes sur chaque temps d'artisanat - Niveau 3 : -3 minutes sur chaque temps d'artisanat	30z

Modification de munitions	● Niveau 1 : 1 médicament + 1 flèche ou carreau d'arbalète + 10 min = munition modifiée (effet du médicament à l'impact). ● Niveau 2 : 1 drogue + 1 flèche ou carreau d'arbalète + 10 min = munition modifiée (effet de la drogue à l'impact). ● Niveau 3 : 1 médicament ou drogue + 1 balle de fusil + 10 min = munition modifiée.	20z 20z 30z
Sabotage	● Niveau 1 : Permet de rendre inutilisable une construction, une fabrication ou un bâtiment jusqu'à réparation. ○ Temps : 10 min ○ Nécessite un kit de sabotage. ○ Il faut apposer une étiquette "SABOTAGE" sur l'objet. ● Niveau 2 : Temps de sabotage : 6 min ● Niveau 3 : Temps de sabotage : 3 min	20z 20z 30z
Réparation de sabotage	● Niveau 1 : Permet de réparer un objet saboté. ○ Temps : 12 min ○ Coût : 1 kit de réparation + 5 scraps de métal (10 scraps de métal pour une palissade) ● Niveau 2 : Temps : 8 min + 4 scraps de métal + kit de réparation ● Niveau 3 : Temps : 5 min + 3 scraps de métal + kit de réparation	20z 20z 30z
Renforcement de bouclier	● Niveau 1 : 5 scraps de métal + 1 bouclier + 10 min = Le bouclier résiste une fois à l'habileté Destruction de bouclier. (Quand vous résistez, déclarez : Résiste !) ● Niveau 2 : 4 scraps de métal + 1 bouclier + 6 min = Résiste 1 fois à Destruction de bouclier. ● Niveau 3 : 6 scraps de métal + 1 bouclier + 5 min = Résiste 2 fois à Destruction de bouclier.	20z 20z 30z

Réparation d'Armure	Niveau 1 : Coût : 1 kit de réparation + 1 pièce d'armure brisée + 10 min + 1 scrap de métal et 1 scrap de cuir par point d'armure = 1 pièce d'armure réparée	20z
	Niveau 2 : Temps réduit à 6 minutes.(même coût)	20z
	Niveau 3 : Coût : 1 kit de réparation +1 pièce d'armure brisée + 5 min + 1 scrap de métal ou 1 scrap de cuir par point d'armure= 1 pièce d'armure réparée	30z
Réparation de bouclier	Niveau 1 : Coût : 1 kit de réparation +1 scrap de métal + 1 bouclier + 10 min = 1 point de résistance réparé	20z
	Niveau 2 : Temps réduit à 6 minutes (même coût)	20z
	Niveau 3 : 1 kit de réparation + 1 scrap de métal + 1 bouclier + 5 min = 2 points de résistance réparés	30z

Compétence de maître: Prérequis 6 connaissances différentes de cette catégorie. Lorsque vous avez atteint les 10 compétences différentes , cette compétence s'améliore.

Redneck	Effet : Permet d'utiliser un Duct Tape Spécial qui répare entièrement et instantanément n'importe quel objet, sans nécessiter d'autres matériaux. (Ce Duct Tape permet de restaurer un objet jusqu'à sa prochaine destruction, 1 fois par événement.) Amélioration (à 10 connaissances) : Le Duct Tape Spécial peut être utilisé 2 fois par événement.	30z
----------------	---	-----

CATÉGORIE CONNAISSANCES : COLLECTE DE RESSOURCES

*Pour utiliser une connaissance, vous devez l'avoir achetée avec vos dollars Z

Apprivoisement	● Niveau 1 : Permet d'apprivoiser un animal sauvage pour le mettre en captivité. ○ Vous devez prendre une photo d'un vrai animal (max. 1 photo par événement). ○ Vous devez posséder une représentation physique réaliste de l'animal en jeu. ○ Chaque 2 animaux adultes consomme 1 ration de nourriture par événement. ● Niveau 2 : Permet d'apprivoiser 2 animaux sauvages. ● Niveau 3 : Permet la reproduction de deux animaux de la même espèce. Max 4 couples reproducteurs ○ Le bébé devient mature après 1 événement.	20z 20z 30z
Chasseur	● Niveau 1 : Vous pouvez, à tout moment, prendre en photo un vrai animal pour obtenir la ressource associée. ○ Maximum : 2 photos par événement. ○ Délai : 10 minutes entre chaque tentative. ○ 1 animal sain et 1 animal à 25 % de chances que l'animal soit normal, infecté, irradié ou toxique. ● Niveau 2 : Maximum 4 photos par événement, délai 5 minutes entre chaque photo.(2 animaux sains) ● Niveau 3 : Maximum 6 photos par événement, sans délai entre les photos.(3 animaux sains)	20z 20z 30z
Création de bière	● Niveau 1 : 1 ration d'eau + 1 fleur blanche ou jaune + 1 heure de repos = 1 alcool ● Niveau 2 : 2 rations d'eau + 1 fleur blanche ou jaune + 30 min = 2 alcools ● Niveau 3 : 2 rations d'eau + 2 fleurs blanches ou jaunes + 30 min = 4 alcools	20z 20z 30z

Cueillette	- Niveau 1 : Vous pouvez prendre en photo une vraie fleur ou un vrai champignon pour obtenir la ressource correspondante. - Maximum : 1 photo par événement.	20z
	Niveau 2 : Maximum 2 photos par événement, avec 5 minutes entre chaque photo.	20z
	Niveau 3 : Maximum 3 photos par événement, sans délai entre les photos.	30z
Cuisinier	Niveau 1 : Vous obtenez 1 recette de cuisine . 5 Fleur Orange + 1 nourriture = auto guérison =1 point de vie par 5 minutes jusqu'à totalité des points de vie	20z
	Niveau 2 : Vous obtenez 2ème recette de cuisine. 5 Fleur Jaune + 1 breuvage = Double 1 compétence naturelle niveau 1	20z
	Niveau 3 : Vous obtenez 3ème recette de cuisine. 3 Fleur Rouge + 3 Fleur bleu + Soupe Touski = Prochaine compétence moitié moins de temps (surpasse la limitation de temps)	30z
Culture de Cosmic Shroom	Niveau 1 : 1 ration d'eau + 1 sac de fumier + 1 heure = 2 Cosmic Shroom	20z
	Niveau 2 : 1 ration d'eau + 2 sacs de fumier + 1 heure = 4 Cosmic Shrooms	20z
	Niveau 3 : 2 rations d'eau + 3 sacs de fumier + 30 min = 8 Cosmic Shrooms	30z
Aquaculture	- Niveau 1 : Permet de faire se reproduire 2 poissons → donne 1 bébé poisson par événement. Max quatre couple reproducteur. 1 ration de nourriture pour 2 poissons adultes. - Le bébé devient mature après 1 événement.	20z
	Niveau 2 : Donne 2 bébés poissons par événement.	20z
	Niveau 3 : Donne 3 bébés poissons par événement.	30z

Pêche	- Niveau 1 : 10 minutes de pêche avec une canne à pêche artisanale = 2 poissons (max 1 prise saine). 1 poisson sain + 1 poisson 25 % de chances que le poisson soit normal, irradié, infecté ou toxique.	20z
	Niveau 2 : 15 minutes de pêche = 4 poissons (max 2 prises saines)	20z
	Niveau 3 : 20 minutes de pêche = 6 poissons (max 3 prises saines)	30z
Collecte de métal	Niveau 1 : Trouver un gisement de métal identifié par l'animation + miner pendant 15 min avec une pioche = 2 minerais de fer (max 2 par événement).	20z
	Niveau 2 : 10 minutes = 4 minerais de fer.(max 4)	20z
	Niveau 3 : 10 minutes = 6 minerais de fer.(max 6)	30z
Taxidermiste	Niveau 1 : 1 peau d'animal mort + 10 min de tannage = 1 scrap de cuir	20z
	Niveau 2 : 1 peau d'animal mort + 6 min = 2 scraps de cuir	20z
	Niveau 3 : 1 peau d'animal mort + 5 min = 3 scraps de cuir	30z

Compétence de maître: Prérequis 6 connaissances différentes de cette catégorie. Lorsque vous avez atteint les 10 compétences différentes, cette compétence s'améliore.

Préservations Alimentaire	Effet : Permet de préserver les aliments, la nourriture et les breuvages produits par le survivant : Ils ne sont plus périssables, jusqu'à un maximum de 10 ressources par événement. Amélioration (à 10 connaissances) : Maximum porté à 15 ressources par événement.	30z
----------------------------------	---	-----

CATÉGORIE CONNAISSANCES : MAÎTRISE PERSONNELLE

*Pour utiliser une connaissance, vous devez l'avoir achetée avec vos dollars Z

Égorgement	- Niveau 1 : En dehors d'un combat, vous devez observer la cible au moins 2 minutes avant de tenter l'égorgement. Par derrière, sans avoir été vu, place la lame d'un couteau sur la clavicule de la cible et chuchote « Égorgement ». La cible tombe immédiatement à 0 PV. Un médecin qui examine la victime peut reconnaître l'arme. - Niveau 2 : Aucun temps d'observation minimum n'est requis avant de tenter l'égorgement. - Niveau 3 : Peux égorger simultanément 2 personnes côte à côte sans avoir été vue. Un médecin qui examine la victime ne peut pas reconnaître l'arme.	20z 20z 30z
Parole D'or	- Niveau 1 : Après 5 minutes de discussion roleplay avec un animateur, vous pouvez lui demander une information véridique. Vous ne pouvez pas soutirer une information deux fois de suite à la même personne. - Niveau 2 : Temps réduit à 3 minutes de discussion.vous pouvez soutirer 2 informations véridiques à la même personne - Niveau 3 : Après 2 minutes de discussion, vous pouvez soutirer 3 informations véridiques à la même personne	20z 20z 30z
Fausseur	- Niveau 1 : Permet de créer et d'identifier des contrefaçons de documents niveau 1. - Temps : 10 minutes - Limite : 1 brevet/document par jour. - Niveau 2 : Permet de créer et d'identifier des contrefaçons de documents niveau 2.Temps : 8 minutes, jusqu'à 3 brevets/documents par jour. - Niveau 3 : Permet de créer et d'identifier des contrefaçons de documents niveau 3. Temps : 5 minutes, jusqu'à 5 brevets/documents par jour.	20z 20z 30z

Camouflage	Niveau 1 : Dans une forêt dense, vous pouvez devenir indétectable si : vous êtes au sol, vous ne bougez plus, vous portez un Habit de camouflage, vous n'avez pas été vu en train de vous cacher. Si quelqu'un vous remarque, vous devez dire : « Camouflage »	20z
	Niveau 2 : Même effet, mais seulement d'un filet ou d'une couverture de camouflage. Conditions : au sol, immobile, non vu lors de la manœuvre.	20z
	Niveau 3 : Vous pouvez portez un habit complet noir + maquillage de camouflage. Vous permet de vous déplacer très lentement tout en restant camouflé, tant que vous n'êtes pas directement observé lors du déplacement.	30z
Crochetage professionnel	Niveau 1 : Après 15 min, il permet de crocheter les cadenas / portes / coffres de niveau 1 et de crocheter deux fois plus vite avec les outils de crochetage.	20z
	Niveau 2 : Après 10 min, il permet en plus de crocheter les systèmes de niveau 2.	20z
	Niveau 3 : Après 10 min, il permet de crocheter également les systèmes de niveau 3.	30z
Endurci aux drogues (compétence naturel)	Niveau 1 : 2 fois par jour, vous pouvez consommer une drogue sans subir ses effets négatifs.	20z
	Niveau 2 : 3 fois par jour.	20z
	Niveau 3 : 5 fois par jour.	30z
Hold-up	- Niveau 1 : En dehors des combats, placez le canon d'une arme (théâtralement) au milieu du dos de la victime, par derrière, sans avoir été vu, et déclarez : « Hold-up » Si la victime se rend, elle devient votre prisonnier. - Si la Victime tente une manœuvre, +1 dommage lors des tirs sur la cible	20z
	- Niveau 2 : Même procédure. - Si la victime refuse de se rendre, +1 dommage lors des tirs sur la cible et vous pouvez l'achever sans mauvais karma.	20z
	- Niveau 3 : Même procédure, toujours par surprise. - Si la victime refuse de se rendre, +1 dommage lors des tirs sur la cible et +1 dommage supplémentaire lors d'un tir dans le dos	30z

Résistance à la torture	Niveau 1 : Vous pouvez ne rien révéler sous la torture.	20z
	Niveau 2 : Vous pouvez donner une version déformée de la vérité sans mentir complètement.	20z
	Niveau 3 : Vous pouvez mentir ouvertement pendant une séance de torture.	30z
Résistance au poison (compétence naturel)	Niveau 1 : Permet de résister à 2 dose de poison par jour. (Lorsque vous résistez, déclarez : « Résiste »)	20z
	Niveau 2 : Résiste à 3 doses de poison par jour.	20z
	Niveau 3 : Résiste à 5 doses de poison par jour.	30z
Pickpocket	Niveau 1 : Vous devez déposer, sans être vu, un petit objet (≈ 1 pouce) à l'intérieur de la zone que vous voulez voler (poche, sac, ceinture, etc.). Si vous réussissez, vous obtenez 1 objet pouvant être dissimulé dans votre main. Vous ne pouvez pas voler deux fois consécutivement la même personne.	20z
	Niveau 2 : Même procédure, mais vous obtenez 2 objets dissimulables. Toujours sans voler deux fois de suite la même cible.	20z
	Niveau 3 : Même procédure, vous obtenez 3 objets dissimulables. Toujours sans voler deux fois de suite la même cible.	30z
Torture	Niveau 1 : Après 10 minutes de roleplay de torture, la cible perd 1 point de vie et doit répondre en toute vérité à 2 questions.	20z
	Niveau 2 : Après 8 minutes de torture, la cible perd 2 points de vie et doit répondre en toute vérité à 3 questions.	20z
	Niveau 3 : Après 5 minutes de torture, la cible perd 4 points de vie et doit répondre en toute vérité à 4 questions.	30z

Compétence de maître: Prérequis 6 connaissances différentes de cette catégorie. Lorsque vous avez atteint les 10 compétences différentes, cette compétence s'améliore.

Instinct de survie (compétence naturel)	Effet : 1 fois par événement, lorsque n'importe quelle effet (Poison, Maladie, Frayeur, Rage, Torture, etc.) devrait s'appliquer sur vous, vous pouvez déclarer : « Résiste » et ignorer entièrement l'effet et les dommages . Amélioration (à 10 connaissances) : Peut être utilisée 2 fois par événement.	30z
---	--	-----

CATÉGORIE CONNAISSANCES : MARTIAL

*Pour utiliser une connaissance, vous devez l'avoir acheté avec vos dollars Z
Toutes les manœuvres martiales sont théâtrales. Aucun geste violent réel ne doit être exécuté. La sécurité prime toujours.

Coup d'amnésie	● Niveau 1 : En dehors d'un combat, sur une cible à 0 point de vie, vous pouvez déclarer un Coup d'Amnésie. La cible oublie les 5 dernières minutes de conscience.	20z
	○ Les personnages portant un casque, ayant l'habileté de résister ou les infectés sont immunisés.	20z
	○ Prérequis : être hors-combat.	
	● Niveau 2 : La cible oublie les 10 dernières minutes. (Toujours casque / infectés immunisés, hors-combat.) ● Niveau 3 : La cible oublie les 20 dernières minutes. Toujours les mêmes conditions.	30z
Coup assommant	● Niveau 1 : En dehors des combats, posez la paume de votre main armée sur le haut du dos de la victime, par derrière et sans être vu, et chuchotez : « Coup Assommant » La victime tombe Assommée 1 minute. Tout dégât reçu ou une interaction physique le réveille.	20z
	○ Prérequis : Hors-Combat.	20z
	● Niveau 2 : Durée de l'assommement : 2 minutes.	
	● Niveau 3 : Durée de l'assommement : 5 minutes.	30z
Cri de guerre	● Niveau 1 : Après un discours de 5 minutes, vous donnez à votre formation et vous même (minimum 4 alliés) une résistance à la Frayeur, à la Rage et au Sommeil.	20z
	○ Durée : 5 minutes	
	○ +1 minute par allié supplémentaire.	20z
	● Niveau 2 : Discours de 4 minutes. ○ Durée : 15 minutes ○ +30 secondes par allié supplémentaire. ● Niveau 3 : Discours de 3 minutes. ○ Durée : 1h ○ +15 secondes par allié supplémentaire.	30z

Croc-en-jambe	● Niveau 1 : En touchant la jambe d'un ennemi avec une arme de corps à corps, vous pouvez déclarer : « Croc-en-jambe » La victime doit mettre les genoux au sol. Utilisable 1 fois par combat. ● Niveau 2 : 2 fois par combat. ● Niveau 3 : 3 fois par combat et résiste à croc-en-jambe 1 fois par combat (Lorsque vous résistez, déclarez : « Résiste »)	20z 20z 30z
Désarmement	● Niveau 1 : Après avoir blessé l'avant-bras qui tient l'arme, vous pouvez déclarer : « Désarmement » L'adversaire doit lâcher son arme. ○ Utilisable 1 fois par combat. ● Niveau 2 : 2 fois par combat. ● Niveau 3 : 3 fois par combat et résiste à désarmement 1 fois par combat (Lorsque vous résistez, déclarez : « Résiste »)	20z 20z 30z
Destruction de bouclier	● Niveau 1 : En touchant un bouclier déjà endommagé avec une arme contondante, vous pouvez déclarer : « Destruction de Bouclier » Le bouclier est devient inutilisable, mais conserve les points de résistance qu'il lui restait. Utilisable 1 fois par combat. ● Niveau 2 : 2 fois par combat. ● Niveau 3 : 3 fois par combat.	20z 20z 30z
Dislocation	● Niveau 1 : En touchant un membre avec une arme contondante, vous pouvez déclarer : « Dislocation » Le membre devient inutilisable (bras pendant, jambe boitillante, etc.). ○ Utilisable 1 fois hors combat. ● Niveau 2 : 1 fois par combat. ● Niveau 3 : Résiste à dislocation 1 fois par combat (Lorsque vous résistez, déclarez : « Résiste ») et 2 fois par combat sur deux cibles différentes .	20z 20z 30z

Réflexe (compétence naturel)	Niveau 1 : Permet de résister à un dommage physique , 1 fois par combat.Lorsque vous résistez, dites à haute voix « Résiste »	20z
	Niveau 2 : Permet de résister à un dommage physique , 2 fois par combat.Lorsque vous résistez, dites à haute voix : « Résiste »	20z
	Niveau 3 : Permet de résister à un dommage physique ou à distance , 2 fois par combat.Lorsque vous résistez, dites à haute voix : « Résiste »	30z
Intervention physique	Niveau 1 : En dehors des combats, posez une main sur l'épaule et l'autre sur le bras de la victime, par derrière, et dites : « Intervention physique » Si la victime se rend, elle devient votre prisonnier. Si elle refuse, elle tombe assommée 30 secondes. Prérequis : hors-combat.	20z
	Niveau 2 : Durée de l'assommement : 1 minute.	20z
	Niveau 3 : Durée de l'assommement : 5 minutes.	30z
Renfort	Niveau 1 : Après 10 minutes de stratégie avec vos alliés, vous organisez une formation défensive pour protéger un lieu. Effet : tous les alliés de la formation de défense gagnent +1 point de vie au point vie maximum pendant 5 minutes, tant qu'il reste en formation défensive. Maximum : 5 alliés.	20z
	Niveau 2 : Effet : +2 points de vie pendant 20 minutes, tant qu'il reste en formation défensive. Maximum : 6 alliés.	20z
	Niveau 3 : Effet : +2 points de vie pendant 1 heure, tant qu'il reste en formation défensive. Maximum : 7 alliés.	30z

Compétence de maître: Prérequis 6 connaissances différentes de cette catégorie. Lorsque vous avez atteint les 10 compétences différentes, cette compétence s'améliore.

Perfection du corps	Effet : 1 point de vie permanent. ○ Permet de résister une fois par événement à chacun des effets suivants :Paralyse, Baiser de la vipère, Poison (une dose),rage et frayeur. Lorsque vous résistez, déclarez : « Résiste » ● Amélioration (à 10 connaissances) : Vous pouvez utiliser cette résistance 2 fois par événement.	30z
----------------------------	---	-----

CATÉGORIE CONNAISSANCES : MÉDICALE

*Pour utiliser une connaissance, vous devez l'avoir acheté avec vos dollars Z

Amputation d'un membre	● Niveau 1 : En cas de morsure de zombie sur un membre : ○ Poser un garrot sur le membre infecté, ○ Mettre une poche de sang, ○ Rôleplay d'amputation du membre. Effet : 50 % de chances de supprimer l'infection zombie. ○ Limite : 1 membre amputé par survivant. ○ Malus : -2 points de vie. ● Niveau 2 : 75 % de chances de supprimer l'infection. ○ Limite : 2 membres amputés. ○ Malus : -1 point de vie. ● Niveau 3 : 100 % de chances de supprimer l'infection. ○ Limite : 3 membres.	20z 20z 30z
Rabibocher	● Niveau 1 : Permet de remettre en place un membre démembré, peu importe l'origine. ○ Temps : 10 minutes. ● Niveau 2 : Même effet, mais la personne récupère en plus +1 point de vie. ○ Temps : 6 minutes. ● Niveau 3 : Même effet, la personne récupère +3 points de vie. ○ Temps : 5 minutes.	20z 20z 30z
Médecin de Combats	● Niveau 1 : 5 straps de cuir + 1 alcool à friction + 10 min = 1 bandage de qualité supérieure = moitié, moins de temps de guérison. ● Niveau 2 : Lors d'un combat, peut guérir instantanément d'un point de vie avec un bandage. (Max 1 fois par combat et doit être attaché sur un membre blessé avant de faire effet) ● Niveau 3 : Le médecin peut soigner 2 patients en même temps (en répartissant son attention de manière roleplay).	20z 20z 30z

RCR	Niveau 1 : En combat, Rythme : 30 compressions (roleplay, sans contact réel dangereux) pendant 1 min = Le patient mort retrouve son état de conscience +1 point de vie.	20z
	Niveau 2 : Après 45 secondes de RCR, le patient retrouve la conscience et 1 point de vie.	20z
	Niveau 3 : Après 30 secondes de RCR, le patient retrouve la conscience et 2 points de vie.	30z
Stérilisation du matériel médical	Niveau 1 : 5 matériels souillés + 2 alcools à friction + 1 ration d'eau + 10 min dans l'eau bouillante = 5 matériels stériles	20z
	Niveau 2 : 5 matériels souillés + 1 alcool à friction + 1 ration d'eau + 6 minutes = 5 matériels stériles.	20z
	Niveau 3 : 10 matériels souillés + 1 alcool à friction + 1 ration d'eau + 5 minutes = 10 matériels stériles.	30z
Opérations choc	- Niveau 1 : Permet de réanimer un survivant achevé dans un délai de 5 minutes après l'achèvement. - Coût : 2 poches de sang + 1 bandage - Temps : 10 minutes de roleplay médical - Effet : le patient est réanimé mais amnésique des 10 dernières minutes.	20z
	Niveau 2 : Délai maximal après l'achèvement : 10 minutes, Temps d'opération : 6 minutes.	20z
	Niveau 3 : Délai maximal : 30 minutes, Coût : 1 poche de sang + 1 bandage + 5 minutes de RP.	30z

Compétence de maître: Prérequis 6 connaissances différentes de cette catégorie. Lorsque vous avez atteint les 10 compétences différentes, cette compétence s'améliore.

Médecine de brousse	Effet : Permet d'effectuer un soin complet instantané qui : Retire tous les effets négatifs provenant de n'importe quelle habileté restore complètement les points de vie du patient et 3 points de vie temporaire 1h Temps roleplay minimal : 2 minutes. Utilisation : 1 fois par événement. Amélioration (à 10 connaissances) : Utilisable 2 fois par événement.	30z
----------------------------	---	-----

CATÉGORIE CONNAISSANCES : RELIGIEUX

*Pour utiliser une connaissance, vous devez l'avoir acheté avec vos dollars Z
 Prérequis général : Le joueur doit apporter ses propres bâtons d'encens et les utiliser de façon sécuritaire.

Apaisement	- Niveau 1 : Au contact, déclarez : « Apaisement » Vous dissipez l'effet de Frayeur sur la cible. - Utilisable 1 fois par combat.	20z
	- Niveau 2 : Dissipe les effets de Rage et de Frayeur. 2 fois par combat.	20z
	Niveau 3 : Dissipe Rage et Frayeur, 3 fois par combat. En sa présence - 1 minute pour les compétences d'autrui	30z
Conviction	- Niveau 1 : Préparation : 2 minutes de prière + brûler un bâton d'encens (bâton de bois + résine de sapin + fleur rouge ou orange + charbon). - Durée : 10 minutes - Cible : 1 Effet : vous convainquez 1 personne la plus proche de vous protéger grâce à vos convictions religieuses.	20z
	Niveau 2 : Durée : 10 minutes, vous pouvez convaincre 2 personnes.	20z
	Niveau 3 : Durée : 15 minutes, jusqu'à 3 protecteurs.	30z
Cercle Religieux	- Niveau 1 : Discours religieux + brûler un bâton d'encens (bâton de bois + résine de sapin + herbe urbaine). - Cible : 3 personnes Effet : Les 3 personnes ciblées les plus proches du religieux gagnent +1 point de vie total. Durée : 5 minutes	20z
	Niveau 2 : Durée : +2 points de vie total 10 minutes et cible 5 personnes.	20z
	Niveau 3 : Durée : +3 points de vie total 15 minutes et cible 5 personnes	30z

Lieu de culte	Niveau 1 : Permet d’entreposer des items en jeu autour du campement à 15 mètres , dans un lieu de culte dédié. Prérequis : une statuette ou un objet de culte identifié DRV en jeu.	20z
	Niveau 2 : Permet d’obtenir un prêtre PNJ à votre lieu de culte qui récolte une dîme, générant 10 Biocaps par événement.	20z
	Niveau 3 : Le lieu de culte génère 50 Biocaps par événement.	30z
Méditation revigorante	Niveau 1 : 15 minutes de méditation = +1 point de vie sur vos points de vie totaux, jusqu’aux prochains coups reçus sur le prêtre.	20z
	Niveau 2 : 15 minutes de méditation = +2 points de vie.	20z
	Niveau 3 : 10 minutes de méditation = +3 points de vie.	30z
Confession Forcée	- Niveau 1 : Discours religieux + brûler un bâton d’encens (bâton de bois + résine de sapin + sérum de vérité). - Durée : 5 minutes - Rayon : Dans la pièce/ lieu fermé - Effet : toutes les personnes dans le lieu sont forcées de dire la vérité pendant la durée.	20z
	Niveau 2 : Durée : 10 minutes.	20z
	Niveau 3 : Durée : 20 minutes.	30z
Messe religieuse	- Niveau 1 : Discours religieux + brûler un bâton d’encens (bâton de bois + résine de sapin + Cosmic Shroom). - Durée : 5 minutes - Rayon : Dans la pièce/ lieu fermé - Effet : toutes les personnes dans le lieu hallucinent et sont incapables de se battre efficacement (roleplay de confusion, désorientation).	20z
	Niveau 2 : Durée : 10 minutes.	20z
	Niveau 3 : Durée : 20 minutes.	30z

Pardon Divin	• Niveau 1 : Écoute 1 survivant (hors faction) 10 min. Après 1 événement : Pardon divin : enlève le mauvais karma et avis de recherche. Le fidèle doit suivre et protéger le religieux. Limite : 1 fidèle / événement.	20z
	• Niveau 2 : Écoute 2 survivants (toutes factions) 10 min chacun. Après la moitié de l'événement : Pardon divin. Limite : 2 fidèles / événement.	20z
	• Niveau 3 : Guide 3 fidèles par événement. Écoute : 5 min chacun. Pardon divin possible dans le même événement après ½ événement en rôle spirituel.	30z
Prière	• Niveau 1 : Prière + brûler un bâton d'encens (bâton de bois + résine de sapin + DreamDust). ○ Durée : 5 minutes ou jusqu'à contact physique ○ Cible : 1 personne ○ Effet : endort la personne ciblée (Sommeil).	20z
	• Niveau 2 : Durée : 8 minutes et 2 cibles .	20z
	• Niveau 3 : Durée : 10 minutes et 3 cibles.	30z
Prière du notre père	• Niveau 1 : Lors d'une prière intense, le religieux peut résister à un effet de Torture ou de Frayeur, reçois 100 % des dégâts de torture.	20z
	• Niveau 2 : Ne reçoit plus que 50 % des dégâts de torture.	20z
	• Niveau 3 : Ne reçoit aucun dégât de torture et résiste en plus aux effets de Rage. (Lorsque vous résistez, déclarez : Résiste!)	30z

Compétence de maître: Prérequis 6 connaissances différentes de cette catégorie. Lorsque vous avez atteint les 10 compétences différentes, cette compétence s'améliore.

Coeur à l'ouvrage	Effet : Le Prêtre peut accompagner un allié pendant l'utilisation de n'importe quelle Habilité en effectuant des prières afin de la bonifier. Vous ne pouvez pas bénéficier des effets de deux Coeur à l'ouvrage en même temps. Le prêtre doit accompagner la personne tout au long de l'utilisation de son Habilité • Les effets négatifs (malus et contreparties) sont réduits de moitié • Double la production de l'Habilité, • Double la durée de l'effet, • Double la portée et Réduit le temps d'activation/fabrication de moitié Amélioration (à 10 connaissances) : Peut être utilisé 2 fois par événement	30z
--------------------------	---	-----

CATÉGORIE CONNAISSANCES : SCIENTIFIQUE

*Pour utiliser une connaissance, vous devez l'avoir acheté avec vos dollars Z

Science Redneck	• Niveau 1 : 5 fleurs (R/B/BI/J/O) + Poudre blanche #13 + Poudre noire + Fumier + Alcool + (Sang zombie irradié OU déchet radioactif broyé) = 1 R.A.D • Niveau 2 : 1 poudre blanche n°13 + 1 poudre blanche n°47 + 1 fleur jaune + 1 fleur orange + 10 min = ingestion par la victime = 1 maladie synthétique • Niveau 3 : 1 fleur rouge + 1 poudre blanche n°7 + 1 poudre blanche n°47 + 10 min = 1 Grim Tonics	20z 20z 30z
Élixir Sanguis	• Niveau 1 : 2 poches de sang d'infecté + 2 fleurs jaunes + 1 poudre blanche n°7, 13, 33,47 + 15 min = Mutation génétique d'infecté aléatoire jusqu'à la fin de l'événement. • Niveau 2 : 2 poches de sang d'irradié + 2 fleurs bleues + 1 poudre blanche n°7/13/33/47 + 15 min = Mutation génétique d'irradié aléatoire jusqu'à la fin de l'événement. • Niveau 3 : 2 poches de sang de mutant + 2 fleurs orange + 1 poudre blanche n°7/13/33/47 + 15 min = Mutation génétique de mutant aléatoire jusqu'à la fin de l'événement.	20z 20z 30z
Modification comportemental	• Niveau 1 : 1 poudre blanche n°33 + 1 poudre blanche n°47 + 10 min = 1 DreamDust • Niveau 2 : 1 poudre blanche n°13 + 1 fleur rouge + 10 min = 1 Sérum d'Amnésie • Niveau 3 : 1 poudre blanche n°33 + 1 fleur blanche + 10 min = 1 Sérum de Vérité	20z 20z 30z
Création de poison	• Niveau 1 : 1 poudre blanche n°7 + 1 fleur bleue + 10 min = 1 Sérum Paralysant • Niveau 2 : 1 poudre blanche n°47 + 1 fleur rouge + 10 min = 1 Sérum "Baiser de la vipère" • Niveau 3 : 3 fleurs rouges + 1 fleur orange + 10 min = 1 poison puissant	20z 20z 30z

Fabrication accélérée	Niveau 1 : Réduit de 1 minute les compétences de la catégorie Scientifique.	20z
	Niveau 2 : -2 minutes.	20z
	Niveau 3 : -3 minutes.	30z
Scientifique de combats	Niveau 1 : 1 alcool + 2 straps de cuir + 10 min = 1 cocktail Molotov	20z
	Niveau 2 : 1 fleur rouge + 10 sacs de fumier + 8 scraps de métal + 1 poudre blanche n°22 + 10 min = 1 grenade chimique	20z
	Niveau 3 : 1 fleur rouge + 10 sacs de fumier + 6 scraps de métal + 2 poudres blanches n°22 + 10 min = 1 C4 chimique	30z
Science médical	Niveau 1 : 1 fleur bleue + 1 fleur blanche + 10 min = 1 Antivirus	20z
	Niveau 2 : 1 poudre blanche n°7 + 1 poudre blanche n°33 + 10 min = 1 Naxolone	20z
	Niveau 3 : 1 fleur bleue + 1 fleur blanche + 10 min = 1 Anti-poison	30z
Purification	Niveau 1 : 1 Naxolone + 1 Anti-poison + 1 poudre blanche n°33 + 10 min = permet de rendre potable 2 aliments toxiques .	20z
	Niveau 2 : 1 R.A.D. + 1 poudre blanche n°33 + 10 min = permet de rendre potable 2 aliments irradiés.	20z
	Niveau 3 : 1 Retrodycep™ + 1 poudre blanche n°33 + 10 min = permet de rendre potable 2 aliments infectés.	30z

Utilisation de la poudre blanche n°22	Niveau 1 : Permet d'utiliser la poudre blanche n°22 pour remplacer une autre poudre blanche manquante dans une recette (1 poudre n°22 pour 1 poudre manquante une seule fois).	20z
	Niveau 2 : 1 poudre blanche n°22 + 1 poudre blanche n°7/13/33/47 + 10 min = 2 poudres du type choisi (7, 13, 33 ou 47).	20z
	Niveau 3 : 1 fleur blanche + 1 fleur bleue + 1 fleur rouge + 1 fleur jaune + 1 fleur orange + 10 min = 1 poudre blanche n°22.	30z
La science approfondie	Niveau 1 : Permet de doubler une recette : vous la refaites une deuxième fois, mais en utilisant 1 ressource de moins (au choix du scientifique).	20z
	Niveau 2 : Permet de tripler une recette (3 productions), en utilisant au total 2 ressources de moins (au choix).	20z
	Niveau 3 : Toutes vos recettes d'alchimie sont désormais fabriquées deux fois plus rapidement (temps divisé par 2).	30z

Compétence de maître: Prérequis 6 connaissances différentes de cette catégorie.

Retrodycep™	Effet : Préventif : Permet de prévenir la prochaine infection du cordyceps par morsure ou griffure (stabilise une infection en cours). Lorsque vous résistez, dites à haute voix : «Résiste» Traitement de l'infecter : -1 phase d'infection, mais jamais plus bas que l'incubation (max 1 dose par événement) Recette : 5 fleurs (R/B/BI/J/O) + Poudre blanche #33 + 2 Poudre noire + Alcool + 5 échantillons de sang de zombies différents + 10min = Retrodycep™	20z
--------------------	--	-----

CATÉGORIE CONNAISSANCES : GÉNÉRAL

*Pour utiliser une connaissance, vous devez l'avoir achetée avec vos dollars Z

Enseignement	● Niveau 1 : Permet d’enseigner temporairement(jusqu’à la fin de l’événement) 1 habileté niveau 1 que vous connaissez à un autre survivant pour le reste de l’événement et Max 1 fois par événement. (Une compétence naturelle ne s’enseigne pas) ○ L’élève doit passer 1 heure avec vous (explication + accompagnement). L’élève ne peut apprendre qu’1 habileté par événement et l’habilité a pris dure jusqu’à la fin de l’événement. ○ En tant qu’enseignant, vous devez posséder au moins 5 habiletés de la catégorie concernée. ● Niveau 2 : Permet d’enseigner temporairement 2 habiletés niveau 2 que vous connaissez. Temps d’accompagnement réduit à 30 minutes.Max 2 fois par événement.Ne peut pas enseigner 2 habiletés différentes en même temps ● Niveau 3 : Permet d’enseigner 3 habiletés niveau 3 (à la même personne ou à deux personnes différentes). Ne peut pas enseigner 2 habiletés différentes en même temps	20z 20z 30z
R.A.D Junkie (compétence naturel)	● Niveau 1 : Se shooter au Super R.A.D permet : ○ Humain : Résister aux effets de la radiation ○ Irradié : Réduire de moitié les effets de dégénérescence pour l’événement. ● Niveau 2 : Humain :Résistance complète aux dégâts et effets de la radiation. ○ Un Irradié ne peut plus se soigner grâce à la radiation (contrepartie). ● Niveau 3 : Humain :Guérit complètement un état de radiation. ○ Un Irradié ne peut plus se transformer en Ghoul.	20z 20z 30z
Réparation Redneck	● Niveau 1 : Permet de réparer une barricade ou un bouclier ayant subi la compétence Destruction de bouclier en utilisant du Duct Tape. ○ Ne restaure pas les points de résistance perdus avant la destruction. ○ Non utilisable en combat. ● Niveau 2 : Répare la Destruction et restaure la moitié des points de résistance du bouclier ou barricade. ● Niveau 3 : Répare la Destruction, restaure tous les points de résistance et compétences utilisable en combat.	20z 20z 30z

Soupe Touski	Niveau 1 : 1 ration d'eau + 2 rations de nourriture + 10 min = Nourrit et abreuve 2 survivants.	20z
	Niveau 2 : 2 rations d'eau + 1 ration de nourriture + 10 min = Nourrit et abreuve 2 survivants.	20z
	Niveau 3 : 2 rations d'eau + 2 rations de nourriture + 10 min = Nourrit et abreuve 3 survivants.	30z
Dure à Cuire (compétence naturel)	- Niveau 1 : Réduit de moitié la durée : - de l'état d'inconscience à 0 PV, - de l'effet de l'habileté Coup assommant.	20z
	Niveau 2 : Réduit de moitié les effets d'Amnésie (comme Coup d'amnésie).	20z
	Niveau 3 : Permet de résister au Coup assommant et de limiter à 15 minutes la durée maximale en état critique. Annoncez : « Résiste » lorsque vous ignorez l'effet.	30z
Plaquage Redneck	- Niveau 1 : Duct Tape + 2 scraps de métal + 1 armure = +1 point de résistance, jusqu'à destruction. 1 seule fois par armure.	20z
	- Niveau 2 : Duct Tape + 5 scraps de métal + 1 armure = +3 points de résistance, jusqu'à destruction. 1 seule fois par armure.	20z
	- Niveau 3 : Duct Tape + 8 scraps de métal + 1 armure ou bouclier = +5 points de résistance, jusqu'à destruction. 1 seule fois par armure.	30z
Mur de bouclier	Niveau 1 : Lors d'une formation incluant au moins 5 boucliers, la résistance de chaque bouclier est augmentée de +2 points tant que la formation est tenue.	20z
	Niveau 2 : Minimum 3 boucliers pour le même effet.	20z
	Niveau 3 : Les boucliers gagnent +5 points de résistance dans la formation et peuvent bloquer les dommages des explosifs. Lorsqu'ils ignorent l'effet, les porteurs déclarent : « Résiste »	30z
Bonne santé (compétence naturel)	Niveau 1 : Immunité à 1 maladie au choix du survivant. Lorsque la maladie devrait s'appliquer, déclarez : « Résiste »	20z
	Niveau 2 : Immunité à 2 maladies.	20z
	Niveau 3 : Immunité à 3 maladies.	30z
Éclosion retardée (compétence naturel)	Niveau 1 : L'infection du cordycep prend 2 événements pour changer de phase.	20z
	Niveau 2 : Retrodycep™ peut stabiliser l'infection niveau 2.	20z
	Niveau 3 : Retrodycep™ peut stabiliser l'infection de niveau 3	30z

Fouille Accélérée	Niveau 1 : Lors d'une fouille roleplay, toutes les 30 secondes, la personne fouillée doit remettre 1 item volable provenant de la zone ciblée (sac, ceinture, etc.).	20z
	Niveau 2 Toutes les 15 secondes, la personne fouillée remet 1 item volable.	20z
	Niveau 3 : Toutes les 10 secondes, elle remet 2 items volables.	30z

FOURNI PAR L'ÉVÉNEMENT ET TROUVABLE EN JEU SEULEMENT

RESSOURCES D'ÉNERGIE

<i>Nom</i>	
Batterie rechargeable	Bonbonne de propane
Bidon d'essence	Panneau solaire

PROVISIONS DE NOURRITURES ET BREUVAGES

Pour une meilleure compréhension, il est important de se référer au SYSTÈME DE SURVIE

<i>Nom</i>	<i>Effet(s)</i>	<i>Information hors-jeux</i>
Bouteille d'eau ou jus Canette de liqueur	1 ration de breuvage	Il permet d'abreuver un Survivant au début du prochain événement, les breuvages croupissent après 1 événement. Périssable après 1 événement.
Animaux de petite taille Fruit/légume	1 ration de nourriture	Il permet de nourrir un Survivant au début du prochain événement, la nourriture est périssable après 1 événement.
Animaux de grande taille Humain complet	2 rations de nourritures	Il permet de nourrir deux survivants à la fin de l'événement, la nourriture est périssable après 1 événement.

BRIC-À-BRAC (CRAFT)

<i>Nom</i>	
Alcool à friction	Poche de sang/Bandage
Câblage	Poudre blanche n° 7/ n°13/ n°22/ n°33/ n°47
Détonateur	Poudre noire
Fleur blanche/ bleue/ rouge/ orange/ jaune	Sac de fumier
Magnésium	Strap de cuir
Minerais de fer	Scrap de métal

LISTES OBJETS SPÉCIAUX

<i>Nom</i>	<i>Effet(s)</i>	<i>Information hors-jeux</i>
Items bric-à-brac rare	Aucun	Plomb, puces électroniques, aimant, silicium, engrenages, circuits imprimés, bidon d'essence et bonbonne de propane
Items gratuits en jeu	Aucun	Bâton de bois, résine de sapin, duct tape et charbon

DRUGSTORE

(Les effets des drogues, médicaments ou alcools se cumulent uniquement avec des substances différentes.) **Danger d'addiction :** Consommer le même produit 3 fois par jour ou plus entraîne une addiction, créant un besoin accru et des tremblements occasionnels en cas de manque. Pour guérir d'une addiction vous devrez faire un sevrage

Nom	Effet(s) positifs	Effet(s) néfastes	Durée d'effet positif ou négatif
Alcool	Il permet de doubler la durée une seule fois de l'effet positif et négatif d'un médicament, drogue; Ivresse, permet de ne plus ressentir la douleur	Ø	Durée : 15 minutes
Anti-Poison	Il guérit l'effet du poison et le baiser de la vipère	Ø	Effet : instantané
Anti-Virus	Il permet de soigner une maladie	Ø	Effet : instantané
Cosmic Shroom	Ø	Crée des hallucinations, Incapable de se battre efficacement	Durée : 10 minutes
DreamDust	Ø	Endort une cible	Durée : 5 minutes ou jusqu'à contact physique
Grim Tonic	Augmentation de la masse musculaire et de la force physique, permet de se battre avec deux armes à deux mains	Rage : Ne discerne plus les ennemis ou amis	Effet : instantané Durée : 10 minutes
Herbes urbain	+1 point de vie total	Ø	Durée : 30 minutes

Le baiser de la vipère	Ø	-1 Point vie permanent, ne se cumule pas. Empoisonne la personne qui le manipule si elle n'a pas la compétence "utilisation du poison".	Effet Négatif : instantané Juste qu'a guérison
Naxolone	Il enlève les effets positifs et négatifs d'une drogue	Ø	Effet : instantané
Poison	Ø	Enlève 1 point de vie au 5min, ne se cumule pas avec un autre poison. Empoisonne la personne qui le manipule si elle n'a pas la compétence "utilisation du poison".	Effet Négatif : instantané Juste qu'a guérison ou état de coma
R.A.D.	Irradié : 1 dose = -1 étape de dégénérescence. Autre race : immunité radiation .	Ø	Durée : 1 événement
Retrodycep™	Préventif : Permet de prévenir la prochaine infection du cordyceps par morsure ou griffure (stabilise un infection en cours).Lorsque vous résistez, dites à haute voix : «Résiste» Traitement de l'infecter : -1 phase d'infection, mais jamais plus bas que l'incubation(max 1 par évènement)	Envie de cannibalisme	Durée : 1 événement
Sérum d'amnésie	Ø	Fait oublier les 10 dernières minutes	Effet : instantané
Sérum de vérité	Réduit de moitié le temps de l'habileté torture lorsqu'il est administré à une personne torturée (Minimum 2 minutes)	Ø	Effet : instantané
Sérum paralysant	Ø	Paralyse un membre injecté	Effet : instantané Durée : 5 minutes

LISTE D'ÉQUIPEMENT FOURNI PAR LE JOUEUR

ITEM GRATUIT

<i>Nom</i>	<i>Information hors-jeu</i>	<i>Prix</i>
Articles domestiques	Objets divers de la vie courante ne servant pas d'arme ou d'équipement de protection (ne peux pas apporter un avantage en jeu)	Gratuit
Jeux et Divertissements	Jeux de cartes/ jeux de société/ jeux de dés/ Instruments de musique, etc.	Gratuit

ARME

<i>Nom</i>	<i>Effet(s)</i>	<i>Prix</i>
Arme corps à corps 1 main Arme de jet	1 dommage aux points de vie (-110cm max)	10z
Arme corps à corps 2 mains	2 dommages aux points de vie (110 cm et plus)	20z
Armes à feu : Petit chargeur (1 balle)	Munition: 1 dommage aux points de vie 120 FPS maximum (+5 balles à l'achat)	10z
Armes à feu : Moyen chargeur (2 à 15 balles)		20z
Armes à feu : Grand chargeur (16 et + Balles)		30z
Armes à projectiles Arc Arbalète	Munition: 2 dommages aux points de vie Pression de l'arc et de l'arbalète : 30 lbs max (+5 projectiles + 5z par projectiles supplémentaires)	30z
Explosif	-Grenade : Démembre le membre le plus proche (1 membre) de la cible et lui cause 3 de dommages (Crier : Grenade !).(Doit être lancé.) -C-4 / TNT : Permet seulement la destruction d'un objet renforcé ou non .(Doit être déclenchée.) -Mine / Claymore : Provoque un démembrement de la cible touchée et lui cause 3 de dommages(doit être déposée.)	30z
Fumigène	Emplacement sécuritaire et en présence d'animateurs	5z
Piège à ours	-3 aux points de vie	15z

PROTECTION

-Les protections ne s'additionnent pas un par-dessus l'autre, la valeur du plus haut sera prise en compte et elles doivent être vérifiées par l'animation.

Type	Equipement	Point d'armure	Prix
Armure de fortune Ex: Armure de cuir Équipement sportif Panneau de circulation Plaque d'immatriculation Veste tactique	Protèges Bras et jambes	Bras : résiste à Dislocation, Jambes : résiste aux crocs en jambe (Lorsque vous résistez à une habileté, déclarez : Résiste!(1x/combat) Si possède les jambes et bras : + 1 point d'armure	5z 5z
	Protège Torse	+1 point de d'armure	10z
Armure renforcée Ex: Armure lourde (plaque de métal) Armure de plaque Gilet pare-balle militaire Protection anti-émeute	Protèges Bras et jambes	Bras : résiste à désarmement, Jambes : résistance aux crocs en jambe (Lorsque vous résistez à une habileté, déclarez : Résiste!(1x/combat) Si possède les jambe et bras + 2 points de armures	5z 5z
	Protège Torse	+2 points d'armures	20z
Bouclier	Petit	Résiste aux armes au corps à corps. Bloque 6 balles/1 explosif avant d'être inutilisable	10z
	Moyen	Résiste aux armes au corps à corps. Bloque 8 balles/1 explosif avant d'être inutilisable	15z
	Grand	Résiste aux armes au corps à corps. Bloque 10 balles/1 explosif avant d'être inutilisable	20z
Protection tête Ex: Casque de construction Casque de sport	Protège Tête	Résistance aux Coups Assommants (Lorsque vous résistez à une habileté, déclarez : Résiste!(1x/combat)	5z
Protection Supplémentaire			
Combinaison de protection bactériologique ou radiative	Il protège des matières bactériologiques ou radioactives		5z
Costume anti-choc de déminage	Il protège de trois sources explosives avant d'être inutilisable (Lorsque vous résistez à un explosion, déclarez : Résiste!) (Kit de réparation + 10 scrap de métal)		10z

Masque à gaz	Protège des effets néfastes du gaz, des fumées toxiques ou des infection et maladie à transmission par voie aérienne	5z
Uniforme de protection incendie	Il protège du dommage des flammes (Lorsque vous résistez à un dommage de feu, déclarez : Résiste!)	5z
Vêtement de camouflage	Ø	5z

BRIC-À-BRAC

<i>Nom</i>	<i>Effet(s)</i>	<i>Information hors-jeux</i>	<i>Prix</i>
Cadenas	Il permet de barrer ses biens personnels	Peut-être croché, et brisé	5z
Cadenas NV 2	Il permet de barrer mieux ses biens personnels	Peut-être croché, mais pas brisé	20z
Cadenas NV 3	Il permet de barrer encore mieux ses biens personnels	Peut-être croché, mais pas brisé	40z
Canne à pêche	Il permet de pêcher	Outils indispensable pour pêcher	5z
Menottes	Il permet entre autres d'attacher un survivant pour l'interroger.	Peut-être ouvert par la clé ou par crochetage professionnel (doit avoir le consentement du joueur)	5z
Bonbonne d'oxygène	Il permet de respirer dans une zone radioactive ou toxique	Durée d'utilisation : 2 heures d'utilisation	5z
Coffre-fort	Il permet de mettre en sécurité ses biens personnels	Il peut être ouvert par l'habileté crochetage professionnel niveau 3 ou grâce à un explosif. Le coffre-fort doit mesurer 1/2 m et plus.	10z
Kit de crochetage	Il permet d'aider à ouvrir les cadenas et des menottes	Outils indispensable pour crochetage professionnel	5z
Kit de réparation	Il permet d'aider la réparation de sabotage	Kit d'outils indispensable pour les réparations	5z
Kit de sabotage	Il permet de saboter	Kit d'outils indispensable pour les sabotage	5z
Kit de sabotage Électronique	Il permet, grâce à la compétence Sabotage, de pirater des ordinateurs ou des équipements électriques.	Kit d'outils indispensable pour les sabotage Électronique	5z

Lampe de poche	Il permet d' éclairer (800 lumens max).	Ne pas viser le visage. Coût 2 batteries par événement.	10z
Système de filtration d'eau	Filtre l'eau croupie en eau potable	Ne fonctionne pas sur l'eau irradié, infecté et toxique : permet seulement de conserver l'eau potable qui n'a pas été consommé entre 2 événements et qui est devenu croupie (Doit avoir la ressource d'eau)	20z

ÉQUIPEMENT MÉDICAL ET SCIENTIFIQUE

<i>Nom</i>	<i>Effet(s)</i>	<i>Information hors-jeux</i>	<i>Prix</i>
Bandage	Soigne 2 point de vie par 10 minutes par bandage	Il doit être stérilisé entre chaque personne soignée différente .	5z
Défibrillateur	Ramène un survivant achevé depuis moins de 5 minutes à l'état de coma	Coût : 2 charges / 2 batteries	20z
Microscope	Vérifie si un survivant est infecté/irradier/malade/mutant/dr ogue/poison ou toute autre irrégularité	Durée : 10 minutes	10z
Poche de sang	Soigne 2 points de vies par 10 minutes par poche de sang	maximum 4 points de vie par poche de sang avant de devoir la stériliser	5z
Seringue et Éprouvette	Permet de prendre des échantillons et de le conserver	<u>AUCUNE AIGUILLE</u>	0z
Stéthoscope	Un instrument pour vérifier le pouls	5 secondes avant le résultat de la vérification	0z
Centrifugeuse à la main	Diminue de moitié le temps de l'habileté du microscope et précise le résultat	(Diminue de minimum 2 minutes)	5z

MATÉRIEL ÉLECTRIQUE

<i>Nom</i>	<i>Effet(s)</i>	<i>Information hors-jeux</i>	<i>Prix</i>
Bande de LED/DEL	Il permet d'éclairer faiblement (maximum 80 lumens)	Faible luminosité et lumière rouge. Coût 1 batterie par événement	0z
Caméra Appareil photo	Il permet de prendre des photos ou de filmer et d'utiliser les informations en jeu	Coût 1 batterie par événement	5z

Génératrice	Il permet 2 heures d'énergie	Coût : 1 bidon d'essence/ 2 heures ou 1 bonbonne de propane/3 heures	20z
Radio Lecteur de musique	Il permet d'écouter de la musique	Coût 1 batterie par événement	0z
Recharge de batteries	Il permet de recharger les batteries rechargeables	Ne fonctionne pas sur les batteries normales, il doit avoir une source d'énergie	5z
2 walkie-Talkie	Émetteur-récepteur mobile pour la communication	Coût 1 batterie par événement, par appareil	5z

BONUS DE LIEUX

Pour bénéficier du bonus d'un lieu, il faut :

1. Remplir les prérequis (habiletés, rôle, faction, etc.).
2. Représenter physiquement le lieu en jeu : Affiche ou enseigne visible et Mise en scène minimale cohérente (décor, mobilier, etc.)

Nom	Bonus	Information hors-jeu
-Atelier de Prothèses	Prothésiste : Réduit de moitié le temps nécessaire pour installer ou réparer une prothèse (minimum 2 minutes), et permet de réparer un Modifié.	Description : Lieu où métaux, bois, os et mécanismes se transforment en membres artificiels. Prérequis : Habileté : Fabrication et Réparation accélérées (Artisanat). Éléments hors-jeu requis : 3 prothèses différentes (bras, jambe, œil, etc.)
-Arène -Colisée -Dojo -Salle d'entraînement	Maître d'arène : Peut organiser des duels ou entraînements officiels. Le gagnant obtient +1 point de moral temporaire = +1 point de vie totale pendant 1 heure. Il peut aussi gagner des Biocaps (montant déterminé selon le lieu).	Description : Lieu de combats, paris, défis martiaux et entraînement. Prérequis : Avoir 5 habiletés de la catégorie Martial. Items : Zone de combat sécuritaire (arène, ring, zone délimitée). Au moins 1 commanditaire affiché (logo, nom, bannière).
-Banque	Banquier : Bénéficie d'un lieu sécurisé à l'extérieur du Camp du Vieux Corbeau pour entreposer l'argent. Peut offrir un prêt à 5 % d'intérêt en Biocaps.	Description : Lieu sécurisé pour conserver de l'argent ou des objets précieux, avec service de prêt. Prérequis : Habileté Parole D'or. Items : 1 cadenas et 1 coffre-fort ou caisse verrouillable.

-Bar -Restaurant -Cuisine Ambulante -FoodTruck	Barman/Cuisinier : En servant nourriture ou boisson : Offre +1 point de vie total à un client blessé, pour 1 heure ou jusqu'à guérison complète.	Description : Endroit convivial pour boire, manger, se divertir et récolter des infos. Prérequis : Habilité: Cuisinier ou Création de bière. Items : Quelques items de divertissement (cartes, dés, jeux, musique, etc.) et Zone pour service de nourriture/boisson.
-Bar clandestins -Marché noir	Contrebandier : Réduit de moitié le temps d'utilisation des habiletés Faussaire ou Parole d'or liées à la Maîtrise personnelle.	Description : Petit repaire sombre où circulent drogues, infos et armes illégales. Prérequis : Habilité : Faussaire Items : Lieu de rencontre discret/secret. Coffre-fort ou cache dissimulée.
-Bunker	Bunker : Donne accès à un bunker à l'extérieur du Camp du Vieux Corbeau, permettant d'entreposer des objets de jeu à l'abri.	Description : Endroit protégé, discret et difficile d'accès, utilisé comme refuge ou cache. Prérequis : Être un bon allié de la L.I.F.E. Et faire partie d'une faction reconnue. Items : 1 cadenas et 1 coffre-fort.
-Bureau des brevets	Agent de brevet : Peut utiliser n'importe quel brevet reçu une seule fois par événement, même s'il n'en possède pas	Description : Lieu où ingénieurs et scientifiques déposent et enregistrent leurs brevets. Prérequis : Habilité : au moins 1 connaissance de la catégorie Artisanat ou Scientifique. Maximum 1 bureau des brevets par groupe ou lieu et avoir au moins 5 clients (personnes qui déposent des brevets). Items : Un petit kiosque de vente / comptoir avec documentation visible.

-Bureau poste	Postier : Peut livrer des messages officiels ou scellés, en garantissant leur sécurité et intégrité : Entre le Camp du Vieux Corbeau, les affiliations et les factions.	Description : Service de messagerie sécurisé entre groupes, utilisé pour diplomatie, contrats et intrigues. Prérequis : Faire partie de la Corporation des facteurs. Items : Un bureau de poste identifié (enseigne, comptoir, boîte aux lettres).
-Cabane de chasse -Cabane à pêche	Chasseur : Permet de chasser ou pêcher 1 animal supplémentaire par événement. Un seul chasseur ou pêcheur peut utiliser le bonus à la fois.	Description : Petite cabane camouflée, utilisée pour attendre le gibier ou se protéger en pêchant. Prérequis : Habilité : Chasseur ou pêcheur Items : Arme à distance (arc, arbalète, fusil) ou canne à pêche. Une structure type cabane / abri.
-Centre de décontamination	Opérateur : Permet d'annuler l'effet d'une exposition à une zone irradiée, infectée ou toxique .	Description : Salle hermétique où l'on se débarrasse des toxines, spores et poussières dangereuses. Prérequis : Habilité : Bonne Santé Items : Habit de protection / combinaison / tenue de décontamination et zone fermée ou délimitée type "sas".
-École	Enseignant : D'apprendre à 1 étudiant supplémentaire ou de gérer 2 étudiants en même temps pendant 30 minutes.	Description : Lieu d'apprentissage et de transmission du savoir. Prérequis : Habileté : Enseignement. Items : Livres en lien avec les sujets enseignés. Matériel requis pour le métier (table, chaises, tableau ou etc.).
- Établi - Forge -Garage	Artisan : Réduit de moitié le temps de fabrication ou réparation d'items liés à l'Artisanat (minimum 2 minutes).	Description : Lieu où l'on travaille le métal, les machines ou les mécaniques. Prérequis : Habileté : Fabrication de scrap de métal. Items: Une source d'énergie ou de chaleur (rond de feu, brasero, enclume, etc.).

-Ferme	Fermier : Reçoit 1 ressource alimentaire supplémentaire par construction (champ, enclos, culture...), jusqu'à un maximum de 2 par événement.	Description : Lieu d'autosuffisance, d'élevage et de culture. Prérequis : Habilité : Éleveur Items: Puisard , serre, jardin ou aquaculture, puits et 2 animaux vivants
-Herboristerie -Jardin -Médical	Herboriste : Peut récolter 1 fleur ou 1 Cosmic Shroom supplémentaire par événement.	Description : Havre de calme où poussent fleurs, plantes médicinales et toxiques. Prérequis : Habilité : Cueillette et culture de cosmic shroom Items : Outils de jardinage et jardin
-Clinique -Vétérinaire -Hôpital	Personnel soignant : Réduit de moitié le temps d'utilisation des compétences de soin (minimum 2 minutes).	Description : Lieu pour soins physiques, psychologiques ou vétérinaires. Prérequis : Habilité : Soins Améliorés et Amputation d'un membre. Items : Stéthoscope, scalpel (factice) et table d'examen ou lit de soin.
-Laboratoire	Scientifique : Réduit de moitié le temps pour : les analyses, la fabrication de remèdes, vaccins, médicaments et drogues (minimum 2 minutes).	Description : Lieu de recherche scientifique, d'expérimentations et de quête du remède. Prérequis : Habilité : La science approfondie Items : Éprouvettes ou flacons vides, Microscope et table de labo.
-Lieu de culte -Église -Monastère	Encens/Prière : Dans ce lieu, la durée des effets de l'encens et des prières est doublée.	Description : Lieu consacré aux pratiques religieuses, cultes, sermons et rituels. Prérequis : Habilité Messe religieuse Item : Représentation de la divinité / symbole religieux. Livre sacré (bible, codex, carnet), 2 chandelles (fausses).

-Magasin général -Gun Shop	Vendeur : Bénéficie d'un fournisseur en jeu qui lui offre 5 ressources communes aléatoires lors d'un achat conséquent avec celui-ci.	Description : Lieu de stockage et vente de marchandises diverses (nourriture, outils, munitions, bric-à-brac). Prérequis : Une habilité d'artisanat Items : Cadenas et présentoir (étagère, table avec marchandises exposées).
-Morgue	Thanatologue : Peut analyser et autopsier un corps pour déterminer la cause de la mort, détecter toute trace d'infection, de mutations ou d'anomalies.	Description : Lieu froid et isolé servant à entreposer et examiner les cadavres. Prérequis : Habilité de Scientifique ou connaissance : Soins Améliorés. Items : Table d'autopsie, draps mortuaires, kit d'analyse (outils médicaux / scientifiques).
-Prison	Geôliers de la L.I.F.E. : Le gouvernement (L.I.F.E.) paie 20 Biocaps par événement au geôlier. Les prisonniers sont incarcérés 15 minutes par point de Karma négatif, jusqu'à ce que leurs points tombent à zéro. Cette incarcération retire les mauvais karmas reçus pour le crime.	Description : Lieu de justice, détention et punition des condamnés. Prérequis : Habilité : Intervention physique Item : Cage, grille ou zone fermée et menottes ou liens.
-Lieu torture	Tortionnaire : Réduit de moitié le temps nécessaire pour utiliser la compétence : Torture (minimum 2 minutes).	Description : Lieu dédié aux interrogatoires violents, tortures psychologiques ou physiques. Prérequis : Habilité : Torture Item : Arme tranchante, chaise ou table d'interrogatoire, batterie et câble à booster
-Tribunal	Juge : Peut trancher un conflit inter-factions ou entre faction. Il est responsable de juger le criminel. Et d'appliquer les sanctions ou punitions nécessaires.	Description : Lieu de justice neutre, où sont rendus jugements et sentences. Prérequis : Ne pas faire partie d'une faction et être neutre Item : Menotte et marteau de juge

-Mairie	Loi : Permet de faire voter une loi au Camp du Vieux Corbeau. En cas d'égalité, le maire tranche. Avis de recherche : Gère les avis de recherche et le paiement des primes. Récupération de ressources : Permet, lorsqu'un animateur est présent, de récupérer des ressources en jeu	Description : Lieu de diplomatie, de politique et de gestion des lois. Sert à réunir les chefs de faction. Prérequis : Être élu maire par la majorité des factions Item: Boîte de suggestions et imprimante
-Stand de mercenaires	Chef mercenaire : Permet d'émettre un contrat officiel autorisant son détenteur à traquer et à encaisser les primes liées aux avis de recherche. Permet d'offrir aux aventuriers la possibilité de placer une prime de mise à mort sur un autre survivant.	Description : Tableau de contrats, affiches de primes, demandes de missions. Prérequis : habileté : renfort Item : Pancarte "Mercenaires". Coffre pour les récompenses / contrats. Tableau d'affichage ou panneau à contrats.

Les différents risques

CATASTROPHES INDUSTRIELLES & NATURELLES

Suite à l'épidémie mondiale, de nombreuses centrales nucléaires, usines de produits chimiques et d'armements ont été abandonnées, entraînant une série de catastrophes industrielles. Ces événements ont provoqué des catastrophes naturelles récurrentes, telles que des pluies acides, des tempêtes de cendres chimiques et des nuages de smog toxique couvrant de vastes régions.

<i>Nom</i>	<i>Effet néfaste</i>	<i>Informations supplémentaires</i>
Animaux infectés, irradiés ou mutants	Certains animaux sont mutants infectés ou irradiés.	Les rations récoltées ont 25 % de chances d'être normale, infectées, irradiées ou toxiques.
Eau non potable	Filtrer l'eau avant de la consommer.	Les sources d'eau sont non potables.
Radioactivité	Plusieurs zones peuvent être contaminées par la radiation.	Dans une zone radioactive, on perd 1 point de vie par minute et vomissement. * Les zones radioactives sont identifiées.*



ÉPIDÉMIES DÉVASTATRICES



Après l'abandon des infrastructures et des hôpitaux, les épidémies infectieuses ont refait surface. La vermine des égouts a apporté des maladies disparues depuis longtemps.

MALADIES

<i>Nom</i>	<i>Description</i>	<i>Effets Néfastes</i>
La fièvre rouge	Fièvre violente à la progression rapide. Se transmet au contact avec une personne malade sans protection (masque et gants ou combinaison bactériologiques)	Mode de transmission : Au Contact : transmission : 3/ événement Phase 1 (événement 1) : Délire et Discours incohérent. Phase 2 (événement 2) : faiblesse musculaire. -1 point de vie. Phase 3 (événement 3) : Perte de la vue, hallucinations auditives et décès.
La grippe (Covid 29)	Maladie infectieuse qui se transmet principalement par les gouttelettes respiratoires et le contact avec des surfaces contaminées. Ses symptômes varient de légers (fièvre, toux, fatigue) à graves (détresse respiratoire).	Mode de transmission : Au contact : transmission : 1/ événement Phase 1 (événement 1 et 2) : Épuisement: le malade ne peut pas courir. Phase 2 (événement 3 et 4) : Difficulté à respirer. Le malade n'arrive plus à combattre <u>efficacement</u> (peut se défendre ou contre attaque) Phase 3 (événement 5) : L'infecté n'arrive plus à respirer et mourra de son insuffisance pulmonaire.
Nécrogastrolyse	Infection bactérienne aiguë qui nécrose le système digestif. Elle se transmet principalement par l'eau ou les aliments contaminés. Sans soin, cette maladie évolue rapidement.	Mode de transmission : ingestion ou manipulation de fumier transmission : 0/ événement Phase 1 (événement 1) : Vomissement: Incapable de se nourrir. Phase 2 (événement 2) : Faiblesse généralisée. -1 point de vie. Phase 3 (événement 3) : Douleurs abdominales insupportables, faim insatiable , décès.

Le Fléaux cendreux	Une infection rare qui consomme lentement les chairs de l'intérieur. Les premières manifestations apparaissent sous forme de plaques sombres et rugueuses sur la peau, semblables à de la cendre collée à même la chair. Avec le temps, les muscles s'atrophient, rendant les mouvements difficiles.	Mode de transmission : Par vecteur(moustiques ou tiques) : transmission : 0/ événement Phase 1 (événement 1 et 2) : Faiblesse généralisée. -1 point de vie. Phase 2 (événement 3 et 4) : Les effets des compétences de soins sur vous sont réduits de moitié. Phase 3 (événement 5) : La chair devient si fragile qu'un simple coup peut l'arracher. En cas de blessure, mort immédiate.
La Rouille de Chair	Maladie virale qui transforme la peau et les muscles en une matière granuleuse, semblable à du métal corrodé. La peau devient rugueuse et craquelée, suintant un liquide brunâtre à l'odeur de rouille. La douleur est permanente, et les articulations deviennent rigides.	Mode de transmission : Au Contact : transmission : 1/ événement Phase 1 (événement 1) : Les membres commencent à se raidir. Pénalité de -1 Point de vie Phase 2 (événement 2 et 3) : Perte de dextérité (le joueur ne peut plus manipuler d'objets complexes ou recharger ses armes). Phase 3 (événement 4-6) : Les articulations se bloquent. Le joueur devient totalement immobilisé avant de mourir lentement.
Le Fléau Éveillé	Cette maladie empêche le cerveau de se reposer. Le survivant devient incapable de dormir, ses pensées se brouillent, et il sombre lentement dans une folie paranoïaque. La fatigue extrême entraîne des hallucinations et une perte de contrôle progressive.	Maladie psychologique : transmission : Lors d'un terrible choc Phase 1 (événement 1) : Insomnie légère. Le joueur doit jouer un personnage constamment fatigué. Phase 2 (événement 2 et 3) : hallucinations Phase 3 (événement 4 et 5) : Le joueur devient imprévisible, sujet à des crises de panique ou d'agressivité.
La Souillure Noire	Un mal transmis par contact avec les zombies ou leur sang. L'infection commence par des veines noircies, accompagnées de spasmes musculaires incontrôlables. Peu à peu, le malade perd ses émotions humaines et ressent une attirance pour les infectés et zombie, jusqu'à finir par les	Mode de transmission : Au Contact : transmission : 0/ événement (affecte les irradier et infecter) Phase 1 (événement 1 et 2) : Paranoïa et spasmes légers. Phase 2 (événement 3 et 4) : Hallucinations Phase 3 (événement 5) : faiblesse généralisée. -1 point de vie.

	rejoindre.	
La Rouille Sanguine	Cette maladie apparaît lorsque l'eau contaminée est consommée. Le sang de du malade devient plus épais et se charge de toxines, provoquant des douleurs intenses et une suffocation progressive.	Mode de transmission : ingestion transmission : 0/ événement Phase 1 (événement 1 et 2) : Nausées Phase 2 (événement 3 et 4) : Crachements de sang. Les soins mettent deux fois plus de temps à agir. (Double le temps du soin) Phase 3 (événement 5 et 6) : -1 point vie permanent. Besoin de 2 ration par événements
La Chair Parasite	Cette infection crée des excroissances nerveuses sur la peau, transformant chaque contact en une souffrance atroce. Les victimes développent des plaques sensibles qui brûlent au moindre frôlement, rendant les interactions sociales difficiles.	Mode de transmission : Voie Aérienne transmission : 0/ événement Phase 1 (événement 1) : Douleurs légères, la peau devient rouge et irritée. Phase 2 (événement 2 et 3) : Chaque coup reçu inflige un dégât supplémentaire. (Pour un maximum de 3 dommage) Phase 3 (événement 4) : La douleur devient insoutenable, et les excroissances se développent à l'intérieur du corps. -1 point de vie

LES SURVIVANTS

Après l'effondrement de la société, de nombreux groupes de survivants se sont formés. L'humanité a chuté dans la chaîne alimentaire. Pour survivre, il est devenu préférable d'avoir un ennemi à ses côtés plutôt que de se retrouver seul. Des corps professionnels, des organisations criminelles et des groupes religieux sont restés unis face aux dangers du Nouveau Monde.

FACON ET AFFILIATION

Pour créer une faction, votre groupe doit compter un minimum de 6 membres. Pour rejoindre une faction existante, vous devez l'obtenir directement en jeu. Les affiliations sont incarnées et gérées par les animateurs il doit être acquis par des quêtes en jeu

Affiliations

Jouées par des animateurs

LES BANDES DE MOTARDS : *NEW HELLS, BADBOYS*

But	Avoir l'exclusivité du marché des armes et offrir la protection
Chef du groupe	New Hells : Alex Côté BadBoys : Adémar Mômauto
Localisation	New Hells : Inconnue / nomade BadBoys : dispersée
Description	Les motards sont des clans nomades. Le chaos qui suivit l'infestation a mené les bandes de motards à se faire plus actifs et des conflits ont éclaté, changeant leur emprise territoriale. Leur protection est dispendieuse, mais ils sont bien équipés pour se défendre.
Soutien du groupe envers les autres factions	Géopolitiques: Soutien criminel ou militaire
Valeurs au sein du groupe	Audace, loyauté et pouvoir

LES CANNIBALES

But	Survivre et rigoler peu importe le coût ou le Goût
Chef du groupe	Hannibal (porte un masque de clown)
Localisation	Vieux port de Québec (ville Québec)
Description	Les touristes furent les premiers sur le menu des cannibales; il semblerait que le goût de la chair des touristes français soit meilleur. Un seul conseil : assurez-vous qu'ils n'aient pas une dent contre vous parce que les cannibales croquent la vie à pleines dents.
Soutien du groupe les autres factions	Géopolitiques: Soutien commercial ou scientifique
Valeurs au sein du groupe	Audace, 7 péchés capitaux et travail d'équipe

LA DIVISION

But	Imposer le respect par le chaos
Chef du groupe	Le hyène
Localisation	Prison de Bordeaux
Description	Quand l'épidémie est apparue, un gros regroupement de prisonniers a pris le contrôle de la prison de Bordeaux. Quand vient la fin du monde, plus de règles, tous unis dans la destruction.
Soutien du groupe envers les autres factions	Géopolitiques: Soutien militaire ou criminel
Valeurs au sein du groupe	Efficacité, force et sang-froid

LE GOUVERNEMENT QUÉBÉCOIS (L.I.F.E)

But	Trouver un remède contre l'infection
Chef du groupe	Gouvernement du Québec (L.I.F.E)
Localisation	747 Rue du Square-Victoria (Montréal Souterrain)
Description	Le gouvernement gère depuis quelques années tout ce qui concerne le service public, les besoins essentiels et les industries pharmaceutiques et commerciales. La milice militaire utilisée est efficace, parfois même trop.
Soutiens du groupe envers les autres factions	Géopolitiques: Soutien scientifique ou politique
Valeurs au sein du groupe	Efficacité, force de persuasion et obéissance

LA MAFIA : LA MAFIA ITALIENNE, MAFIA RUSSE

But	Avoir l'exclusivité du marché noir
Chef du groupe	Mafia Québécoise: Don Giovanni Mafia italienne: Nicolas Rizzoto Mafia russe: Alexey Yakovlev
Localisation	Mafia Québécoise: Aéroport Dorval Mafia italienne: Casino de Montréal Mafia russe: Port de Montréal
Description	La famille Rizzoto s'est fortifiée sur Île Notre-Dame en détruisant les ponts qui mènent à l'île La famille Giovanni est la plus nombreuse et la plus crainte, le remplacement de la L.I.F.E et la gestion globale du Québec sont leurs priorités. La famille Yakovlev s'est installée sur un bateau cargo pour régner sur le port
Soutien du groupe envers les autres factions	Géopolitiques: Soutien commercial ou criminel
Valeurs au sein du groupe	Détermination, famille et honneur

LA MILICE

But	Préservation de l'ancienne civilisation
Chef du groupe	Ancien porte-parole de la SPVM : Yvan Potvin
Localisation	Poste de police du centre-ville de Montréal
Description	La Spoints de vieM telle qu'on la connaît s'est effondrée suite à l'épidémie. Une poignée d'anciens agents ont formé le groupe nommé "la milice" en accueillant tout citoyen qui avait à cœur la sauvegarde de la société et de faire régner la sécurité à nouveau.
Soutien du groupe envers les autres factions	Géopolitiques: Soutien militaire ou politique
Valeurs au sein du groupe	Coopération, dévouement et justice

LES RAIDERS

But	Tuer la race humaine ou, du moins, les restreindre à la servitude
Chef du groupe	Aucun grade
Localisation	Indéfinie
Description	Les Raiders sont des irradiés qui se déclarent supérieurs à la race humaine. Selon eux, ils sont la nouvelle évolution de l'humanité. Tous ceux qui ne sont pas dans le groupe sont destinés à rejoindre le menu des infectés.
Soutien du groupe envers les autres factions	Géopolitiques: Soutien criminel +1 karma négatif
Valeurs au sein du groupe	Ordre, organisation et perfection

LES RELIGIEUX : L'ORDRE DU NOUVEL ESPOIR

But	Enseigner et répandre la foi en Dieu
Chef du groupe	Pasteur Joel Lamothe
Localisation	Oratoire Saint-Joseph
Description	L'Ordre du Nouvel Espoir a pour mission de sauvegarder le savoir humain et de guider les humains à travers cette épreuve à laquelle fait face l'humanité en ravivant la flamme divine en chacun d'eux.
Soutien du groupe envers les autres factions	Géopolitiques: Soutien politique et médical
Valeurs au sein du groupe	Connaissance, mysticisme et religion

LES REBELLES AKA LA MAINS NOIR

But	Anéantir la L.I.F.E et renverser le gouvernement
Chef du groupe	Sabrine Gazelin
Localisation	Inconnu
Description	Un groupe qui a pour but de renverser tout ce que représente la L.I.F.E pour redonner le pouvoir au citoyen.
Soutien du groupe envers les autres factions	Géopolitiques: Soutien militaire ou scientifique
Valeurs au sein du groupe	Justice, persévérance et solidarité

LES CLOCHETTES

But	S'enrichir à n'importe quel moyen.
Chef du clan	Miss Candy
Location	Un vieux bar nommé le Bar-Rond Rouge à Longueuil
Description	Obsédée par la richesse, ils ne vivent que pour accumuler les Biocaps et pouvoir. Pour eux, tous les moyens sont bons : corruption, esclavagiste ou deals tordus tant que l'argent circule. Animés par une soif inextinguible de profit, ils transforment chaque rencontre en opportunité.
Soutien du groupe envers les autres factions	Géopolitiques: Soutien politique et médical
Valeurs au sein du groupe	Cupidité, opportunisme et loyauté

SCRAP-TROOPERS

But	amasser et accumuler un maximum de <i>scrap metal</i> afin de bâtir les projets titaniques de leur redouté Empereur, et de gagner leur valeur dans l'armée pour obtenir leurs modifications et implants.
Chef du clan	L'Empereur Pure-Platine , souverain implacable des terres métalliques.
Location	Basés au cœur des plus vastes cours-à-scrap du Canada, où le métal, la fumée et les carcasses deviennent leur royaume.
Description	Les scrap-troopers sont une force militaire redoutable qui s'est formée suite à la prise de pouvoir de l'Empereur sur l'union des Grands-Scrapeurs. Ils favorisent le recyclage de toutes vieilleries et sont reconnus pour traîner les poubelles pour se vêtir, s'armer ou se loger. Fascinés par les types de métaux et la Force Magnétique, ils ont l'obligation de ramener d'urgence des piles de ferrailles à l'Empereur Pure-Platine. Plus ils en ramène, plus ils obtiennent des faveurs tels que des grades militaires ou des modifications et des implants.
Soutien du groupe envers les autres factions	Géopolitiques: Soutien militaire ou criminels.
Valeurs au sein du groupe	Loyauté absolue. Puissance martiale. Dévotion totale envers l'Empereur.

LES NÉCROMORPHES

But	Utiliser les zombies comme bio-armes autonomes à l'aide d'implants linguo-neuronaux et prototypes issus de la fusion entre chair et circuit. La véritable mission est d'atteindre la maîtrise de l'ingénierie du vivant.
Chef du clan	Information inconnue, à découvrir en jeu.
Location	Complexes souterrains, bunkers recyclés et laboratoires clandestins disséminés dans les régions dévastées, proches des zones infestées. Le réseau s'étend dans diverses cours industrielles, tunnels de métro et stations de traitement abandonnées.
Description	Autrefois sommités de la médecine avancée et de l'ingénierie cognitive, les membres de la Synode ont abandonné l'éthique avec l'effondrement du monde. Devenus une élite scientifique sans limites, ils capturent les zombies pour les reconstruire et les écouler sur les marchés parallèles.
Soutien du groupe envers les autres factions	Géopolitique: Soutien scientifique et criminels. Fournissent d'autres factions avec des zombies modifiés appelés : Nécromorphes.
Valeurs au sein du groupe	Rationalité, rejet total des anciennes éthiques, innovation sans limites.

VOLEUR DE FUMÉ

But	Les Voleurs de Fumé sont un réseau clandestin d'infiltration qui agit en secret au cœur de la L.I.F.E. Pas d'armée, pas de chef visible, seulement des cellules discrètes qui sabotent, volent et détournent du matériel pour affaiblir progressivement la L.I.F.E. Leur objectif n'est pas de renverser le système, mais de l'épuiser de l'intérieur tout en aidant ceux qui n'ont plus rien.
Chef du clan	Le voleur de fumé
Location	Partout où la L.I.F.E se trouve
Description	Les Voleurs de Fumer ne mènent pas de guerre ouverte. Ils infiltrent, sabotent, détournent du matériel et aident ceux qui vivent sous la botte de la L.I.F.E.
Soutien du groupe envers les autres factions	Géopolitique: Soutien Commercial et criminels
Valeurs au sein du groupe	Solidarité, entraide, don de soi

FACTIONS ACQUISES EN JEU SEULEMENT

POUR GAGNER LE SOUTIEN DE LA FACTION VOUS DEVEZ LA GAGNER EN JEU

CAMP DES FUCKERS

But	Aider à la survie de la population de Waterfield
Chefs du groupe	Doc Rox et Victor Masson
Localisation du camp de base et des avant-postes	Camp de base : Waterfield Avant-postes : St-Henri et Oratoire Saint-Joseph
Description	Des survivants de différents milieux se sont ralliés ensemble avec comme but de protéger les villageois vulnérables de Waterfield. Protéger et enrailler l'injustice sont leurs mots d'ordre (groupe restreint)
Soutien du groupe envers ses membres	Arme tranchante à 1 main (1 fois)
Valeurs au sein du groupe	Loyauté, fidélité, courage et justice

CAMP RAZOR

But	Établir une structure stable de survivants
Chef du groupe	PDG : Conseil d'administration
Localisation	Ferme de Saint-Céril-de-wendover
Description	Groupe hétéroclite de survivants, qui ont créé une coopérative Agroalimentaire
Soutien du groupe envers ses membres	Connaissance Sabotage: Il permet de rendre inutilisable une construction, une fabrication ou un bâtiment jusqu'à réparation. Le sabotage prend 10 minutes. (vous devez mettre une étiquette inscrite SABOTAGE sur l'objet saboté et avoir un kit de sabotage)(Si vous posséder l'habileté = Le sabotage es 1 niveau supplémentaire) (1 fois)
Valeurs au sein du groupe	Loyauté, fraternité, efficacité, utilité

CIRCUS SANGUIS

But	Reprendre le Sanctum et propager son influence et ses valeurs.
Chef du groupe	Conseil des fondateurs et le Maître de cérémonie Ron Sanguis
Localisation	Installation secrète isolé dans les Cantons de l'est
Description	Un peu fête foraine post apocalyptique, un peu kabbale mystérieuse, le Circus Sanguis amène avec lui sa propre idée du divertissement, sa tendance à essayer de rester neutre, à unir et à collaborer avec les autres survivants autant que possible tout en respectant leur mystérieuse philosophie de vérité, d'équité et de sang. Répandant ainsi leur idéaux en faisant un peu oublier la souffrance le temps d'une performance.
Soutien du groupe envers ses membres	Arme tranchante à 1 main (1 fois) ou 3 arme de jet
Valeurs au sein du groupe	Amélioration de sois, la fraternité et l'équité

DIDNEY WORL

But	Avoir le plus gros parc d'attractions du Nouveau Monde
Chef du groupe	Mr. Mike Mouse
Localisation	La ronde à Montréal
Description	Avoir le Parc d'attractions le plus connu de Waterfield et même du Québec. Animé par les personnages populaires de Disney, ils vous feront vivre des sensations fortes
Soutien du groupe envers ses membres	L'aventurier , aura besoin d'aucune ration de breuvage ou de nourriture pour la première événement pour se nourrir ou s'abreuver (1 fois
Valeurs au sein du groupe	Capitalisme, loyauté et prospérité

L'ÉTOILE ROUGE

But	Renverser la L.I.F.E pour une société fondée sur l'ordre et l'égalité (socialiste)
Chef du groupe	Julio Ceasar
Localisation	Cinézo, 141 55e rang, Sainte-Anne-De-La-Rochelle
Description	Groupe socialiste ,inspirée de la révolution cubaine.Le groupe se forme à la guérilla sous la conduite de l'ex général cubain Julio Ceasar
Soutien du groupe envers ses membres	1 Machette ou 1 petit/moyen bouclier (1 fois)
Valeurs au sein du groupe	Socialiste, solidarité et égalité

LES MAUDITS

But	Propager le chaos.
Chef du groupe	Branlouis Celtaquet
Localisation	NCSM Bonaventure (La flotte) posté à Halifax
Description	On est maudits, on vous maudira
Soutien du groupe envers ses membres	Coup Assommant: Déposez la paume armée dans le haut du dos de la victime (sans qu'elle vous voie), chuchotez : "Coup Assommant". Assomme la victime 1 minute. Les dégâts ou le mouvement réveillent la victime. Pré-requis : Être hors-combat.(Si vous posséder l'habileté :Le coup assommant es 1 niveau supplémentaire) (1 fois)
Valeurs au sein du groupe	Loyauté, autonomie, communauté

LES SUNSHINES

But	Avoir du plaisir et avoir la notoriété
Chef du groupe	La Matriarche; Lady SunShine
Localisation	Laboratoires de MedTronic- Light Savior Project
Description	Grande famille reconstruite et biologique, tout est décidé en groupe et personne n'est laissé derrière, même pas Mami SunShine.
Soutien du groupe envers ses membres	Torture: Après 10 minutes de rôleplay de torture, -1point résistance vie et votre cible devra répondre en toute vérité à 2 questions. Torturer un innocent apporte du mauvais Karma. (Si vous posséder l'habileté=Le torture es 1 niveau supplémentaire) (1 fois)
Valeurs au sein du groupe	Famille, communication, plaisir

MILITECH

But	Inventer de nouvelles technologies et nourrir les gens.
Chef du groupe	Bobby Brico et Harpy Daniels
Localisation	Nomade- Secret
Description	Mercenaires ingénieurs offrant leurs services aux plus offrants.
Soutien du groupe envers ses membres	Kit de réparation, kit de sabotage et kit de sabotage électrique
Valeurs au sein du groupe	Survie, esprit de groupe, créativité

SPARTAN

But	Développer un sérum pour créer des super soldat - trouver un remède - reconquérir les territoires au nom de la LIFE
Chef du groupe	Le gouvernement
Localisation	747 Rue du Square-Victoria (Montréal Souterrain)
Description	Lorsque que la LIFE comprit que des groupes de survivant se l'iguais contre elle, la LIFE ordonna à ses dirigeants militaire de former une unité d'élite qui pourrait être envoyer dans n'importe quel contré ou les soldat de la LIFE avait échoué et reprendre le contrôle du territoire. De cette idée est né l'unité Spartan. Les spartans sont prêts à tout pour atteindre leurs objectifs. Reprendre le contrôle du territoire, ré instaurer l'ordre et éliminer la menace. Comme leurs slogan le dit: Join or die. Un affiliation de la L.I.F.E
Soutien du groupe envers ses membres	Lors d'une formation d'au moins trois personnes, le groupe peut résister à la frayeur et à la rage
Valeurs au sein du groupe	Ordre, loyauté infaillible, atteinte des objectifs de mission coûte que coûte.

BLACK WALKER

But	faire le plus de profit possible et devenir la plus grande faction mercenaire
Chef du clan	MR.wendigo
Location	base militaire du lac Saint-Denis
Description	Tous sommes un groupe de marchands,et de mercenaires nomade toujours à la recherche de cette précieuse OR noir qu'on appelle aussi du pétrole cette substance noire et visqueuse, si pratique qui nous montre le chemin dans ces temps-ci sombres et purifie tout ce qui a été corrompu, nous enons du Nord du Canada des stations pétrolières illégal dissimuler un peu partout et nous offrons nos services à quiconque en a de besoins bien sûr en échange d'une rémunération et lorsqu'on s'engage dans un contrat on le respecte jusqu'à la fin.
Soutien du groupe envers ses membres	2 essences/Gaz
Valeurs au sein du groupe	loyauté, fraternité et solidarité

LES O.M.B.R.E.S

But	Survivre à l'apocalypse, coûte que coûte.
Chef du clan	Général Huntère – Commandant des O.M.B.R.E.S
Location	Chute Montmorency
Description	1 amélioration de prothèses à 15Z gratuit.
Soutien du groupe envers ses membres	1re habileté gratuite pour les races : Infecté / Irradié / Mutant / Modifié
Valeurs au sein du groupe	Discipline, Efficacité et Adaptabilité

MITRYL-TECH

But	Maintenir un réseau commercial fiable dans un monde en ruine.
Chef du clan	Inconnu : certains parlent d'un visage masqué, d'autres d'un collectif anonyme.
Location	Nomade : leurs caravanes changent constamment de route pour éviter les pillards.
Description	Marchands itinérants spécialisés dans l'échange de denrées rares, d'informations, et de fournitures. Leur fiabilité est réputée, mais leur loyauté va toujours à ceux qui paient le plus.
Soutien du groupe envers ses membres	75 BioCaps
Valeurs au sein du groupe	Fiabilité, discrétion, prospérité.

LEXIQUE ET DESCRIPTION DES EFFETS EN JEU

Dans cette rubrique, vous retrouverez les effets récurrents d'Habiletés et de Mobs répertoriés afin d'en faciliter la compréhension. En cas d'oubli, jouez du meilleur de vos capacités un effet similaire afin de rendre la scène fluide et éviter un arrêt de jeu.

<u>Nom de l'Effet</u>	<u>Effet</u>	<u>Exemple de source</u>
Assommé	La cible tombe assommée pour une durée fixée par l'habileté (30 secondes, 1 minute, 2 minutes, 4 minutes, etc.). Elle ne peut pas agir. Les dégâts ou un mouvement / déplacement brusque la réveillent.	– Coup assommant – Intervention physique – Hold-up – Dure à Cuire
Camouflé	Permet de devenir indétectable dans certaines conditions : Être au sol dans une végétation dense, ne plus bouger, ne pas avoir été vu en train de se cacher et Porter un habit, filet ou couverture de camouflage selon le niveau. Au niveau 3, permet de se déplacer très lentement tout en restant camouflé tant qu'on n'est pas directement observé.	– Camouflage – Éclosion retardée
Contagieux	Effet lié aux infections, maladies ou aliments contaminés. Une source contagieuse peut transmettre une infection (zombie / cordyceps) ou un état (infecté, irradié, toxique) selon les règles de la maladie ou de l'objet utilisé.	– Amputation d'un membre – Prévention de l'infection – Purification – Science Redneck – Science médicale
Démembrement	Perte d'un membre, impossibilité de l'utiliser (bras, jambe.). L'état peut être réparé par des soins spécifiques qui remettent en place un membre démembré.	– Rabibochoer – Amputation d'un membre
Désarmement	Vous devez lâcher votre arme pour qui tombe au sol, lorsque l'effet est appliqué après avoir été touché à l'avant-bras qui tient l'arme.	– Désarmement – Réflexe
Destruction	L'objet ciblé est rendu inutilisable jusqu'à réparation. Dans le cas d'un bouclier, il devient inutilisable mais conserve ses points de résistance restants jusqu'à réparation ou effet spécifique.	– Sabotage – Réparation de sabotage – Destruction de bouclier – Renforcement de bouclier – Réparation de bouclier – Réparation Redneck

Dislocation	Quand vous recevez une touche sur un membre par une arme contondante et que l'attaquant annonce « Dislocation », le membre touché devient inutilisable . (bras pendant, jambe boitillante, etc.).	-Dislocation
Égorgement	En dehors d'un combat, placez la lame d'un couteau (-douze pouces) sur la clavicule de la victime, par derrière, sans avoir été vu, et chuchotez : «Égorgement ». La victime tombe immédiatement à 0 point de vie. Aux niveaux supérieurs, l'habileté peut aussi être utilisée sur plusieurs victimes, selon la description.	– Égorgement
EMP	Permet de désactiver le matériel électrique pendant 5 min le rendant inutilisable.	–Brevet EMP –Zombie électrique
Empoisonné	Enlève 1 point de vie au 5 min, ne se cumule pas avec un autre poison. Empoisonne la personne qui le manipule si elle n'a pas la compétence "utilisation du poison".	– Création de poison – Utilisation du poison
Force Hydraulique	Lorsque utilisée en combat, permet de repousser un ennemi de quelques mètres. L'adversaire doit reculer de façon sécuritaire.	– Effet lié à certains équipements ou capacités spéciales décrits ailleurs dans le livre de règles.
Enflammé / En Feu	Flamme active, inflige des dégâts 1 dégâts/5 sec en continu tant qu'elles ne sont pas éteintes. L'extinction dépend de la source (eau, roulade au sol, etc.)	– Fabrication d'explosifs – Scientifique de combats
Frayeur	Tous les survivants dans un rayon de 5 m doivent fuir la zone de combat pendant 2 minutes ou jusqu'à temps que vous sentiez en sécurité	–Frayeur – Apaisement – Cri de guerre – Prière du Notre Père
Hallucinations	Crée des hallucinations, et rend la cible incapable de se battre efficacement. Roleplay de confusion et de désorientation.	– Messe religieuse – Consommation de certains produits
Infecté	Effet lié au champignon cordyceps / infection zombie. Un survivant infecté suit les règles d'Infection (progression, délais, sévérité).	– Amputation d'un membre – Science médicale – Prévention de l'infection – Purification – Éclosion retardée

Incapacité	État où la cible est incapable d'agir normalement (combat, déplacement, utilisation de compétences, etc.).	– Effets avancés de maladies et de blessures graves – Torture – Hallucinations via Messe religieuse – États critiques en Médical
Paralysé	La cible ne peut plus bouger volontairement. Les effets exacts (durée 5 min) sont liés au sérum ou à l'habileté.	– Création de poison – Perfection du corps
Radioactif	Effet lié à l'exposition à la radiation : aliments irradiés, créatures irradiées, zones radioactives. -1 point de vie/ minute	– R.A.D – Purification – Élixir Sanguis – Chasseur / Pêche
Rage	État de fureur dans lequel vous ne discernez pas la différence entre Alliés et Ennemis, vous attaquez tout le monde à vue max 10 minutes.	– Apaisement – Cri de guerre – Prière du Notre Père
Résistance	Réduction ou annulation d'un effet ciblé (poison, maladie, torture, rage, frayeur, radiation, désarmement, dégâts sur bouclier, etc.). Quand c'est précisé, le joueur doit annoncer : « Résiste » lorsqu'il ignore l'effet.	– Réflexe – Résistance à la torture – Résistance au poison – Cri de guerre – Perfection du corps – Bonne santé – Mur de bouclier – Instinct de survie
Sommeil / Endormi	Sans connaissance de votre environnement, incapable d'entendre ce qui se passe autour. Aucun souvenir de ce qui se passe pendant le sommeil. Réveillé par un dégât ou si la personne est brusquement agitée, le fort bruit ne vous réveille pas .	– Prière – Certaines drogues ou effets chimiques
Torture	Interrogatoire violent en roleplay : – La cible perd des points de vie selon le niveau de l'habileté – Elle doit répondre en toute vérité à un certain nombre de questions	– Torture – Résistance à la torture – Prière du Notre Père – Instinct de survie – Insensibilité à la douleur
Vérité	Sous cet effet, les cibles sont forcées de dire la vérité pendant la durée indiquée. Elles ne peuvent pas mentir dans leurs réponses, même si elles peuvent parfois rester vagues selon la précision de la question.	– Confession Forcée – Sérum de Vérité – Parole d'or – Torture

Faiblesse	État de condition physique diminuée : conséquences de maladies, poisons, radiation, opérations ou amputations. Les effets précis (perte de points de vie, limitations, double les dommages reçu, etc.) sont définis dans la compétence ou la maladie qui applique cette Faiblesse de zombie : -1 point vie permettant guéri après un sommeil.	– Amputation d'un membre – Éclosion retardée – Bonne santé – R.A.D – Création de poison
-----------	--	---

